100 STRON* PLAYSTATION

mega SPIS gier

Nieoficjalny magazyn użytkowników PlayStation

PSX EXTREME

PLAKAT GIGANT
Gex 3D
ModiEvil

Cena 5,80 PLN

INDEX 340898 • ISSN 1429-172X

14

RELACJA

ECTS '98

RECENZJE

SPYRO
WILD 9
MEDIEVIL
ABE'S EXODDUS

2 KONKURSY

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

RECENZJA
OPIS

GRAN TURISMO 2 • THE CONTRACT • POGROMCA GOLDENEYE Z N64 • TY TYLKO O GRACH • VERMIN • POWRÓT ŚWIĄTYNI W BIOHAZ
PIRACTWO ZABIŁO TEKKEN 3? • PIERWSZA POLSKA GRA NA PSX? • OBNIŻKA CEN KONSOL

Pila

V1429 2X NDEX 340896

PSX EXTREME

ROK II Numer 10/98 (14)

Wydawca:
GRUPA

Adres redakcji:
ul. Sokolska 62/16, 40-087 Katowice
tel./fax (0-32) 55 29 80, w. 320
tel./fax (0-32) 203 52 19, w. 320
tel./fax (0-32) 203 77 51, w. 320
www.webmedia.pl/extreme

Redaktor Naczelny:
Wojciech Ozdoba (Aja)
tel. kom. (0-601) 44 00 01

Zastępca Redaktora Naczelnego:
Przemysław Sobeski (Mr. Sobes)
tel. kom. (0-601) 41 80 31

Współpracują:
Mateusz Sadecki (Matt)
Andrzej Błaszczyk (Loki)
Piotr Pigierewicz (Piotrek)
Miłosz Kończony (Ejel)
Norbert Kończony (Norbi)
Tomasz Kozieł (HW)
Artur Skiendrowski (Multi)
Tomasz Sturoń (Star)
Marcin Teller (Myszaq)
Maciej Żmuda-Adamski (Kali)

Opracowanie graficzne:
Andrzej Błaszczyk
Przemysław Sobeski

Korekta
Tomasz Kozieł
tel. kom. (0-602) 12 72 82

Skład, łamanie i przygotowanie do druku:
„ABICOM" - Andrzej Błaszczyk
tel. kom. (0-602) 76 28 76
e-mail: abicom@infoS.onet.pl
&
Mariusz Wawrzyk (Buli)

Druk:
Poligrafia S.A.
ul. Górna 21, 25-415 Kielce

Dział reklamy:
Sebastian Kajdan
tel. kom. (0-602) 82 94 33

Konto bankowe:
Bank Śląski VII o/Katowice
10901214-2000055245

Materiały nadesłane do redakcji nie muszą być w zgodzie z poglądami redakcji. Redakcja zastrzega sobie prawo do skracania nadesłanych tekstów, zmiany tytułów oraz ingerencji w treść przysłanych artykułów. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść reklam i ogłoszeń. Redakcja nie zwraca nadesłanych nie zamówionych prac i zastrzega sobie prawo do wykorzystywania nadesłanych prac w sposób nieodpłatny i bez podawania autorów. Wszelkie prawa do nazw własnych i znaków towarowych użytych w grach opisywanych w niniejszym piśmie należą do ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Żadna część niniejszej

WSTĘPNIAK

YO!!!

Gdy dwa miesiące temu napisaliśmy że jest za dużo dobrych gier, chyba przez myśl nam nie przeszło, że nadejdzie miesiąc w którym dwojgu pozycji będziemy zmuszeni wystawić „dziesiątki". W myśl krótkiej notki jaką opatrzona jest ocena „10", cytuję „Rewelka! Nie wiemy czy wydzie następny numer wszyscy grają" ta edycja naszego magazynu nie powinna pojawić się w kioskach na czas. Wspólnymi siłami zdołaliśmy jednak, z kilkudniowym poślizgiem, poskładać wszystko do kupy. Mission complete. Równocześnie postanowiliśmy przesunąć termin lądowania PSX EXTREME w kioskach z początku miesiąca na okolice środka, około dziesiątego. To pierwsza sprawa jaką chcieliśmy zasygnalizować. Wracając do tematu gier MGS i SPYRO THE DRAGON, jak już wspominaliśmy, jako trzecia i czwarta pozycja dostały na łamach PSX EXTREME ocenę maksymalną. Ocena takowa świadczy o ekstremalnie wysokiej jakości i przodownictwie danego tytułu w określonej kategorii. Wam, jako Czytelnikom, powinno to jednoznacznie dać do zrozumienia, że warto by zaopatrzyć się w takowy tytuł dla swojego własnego dobra. Zresztą nie tylko ocena dziesięć powinna Wam sygnalizować taką możliwość uważamy że oceny od dziewiątki wzwyż mają na celu emanować wibracjami nakierowującymi Waszą rękę na portfel, a nogi na sklep. Tyle o ocenach. Na koniec pragniemy wyrazić nasze ubolewanie z powodu pochwalenia się miesiąc temu na łamach wstępniaka grą MGS, co przyplaciliśmy około tysiącem telefonów z pytaniami „co, gdzie i jak?". Ludzie, zlitujcie się nad zg[Red.]ami oni też chcą żyć.

Polecamy zerknąć na listę rankingów w Hyde Parku, którą to w tym miesiącu po długich dyskusjach i waśniach, zmodyfikowaliśmy nieznacznie, przez co kilka pozycji poszybowało w dół, kilka podskoczyło do góry.

W tym miesiącu przygotowaliśmy dla Was dwa konkursy o różnym charakterze związane z grami SPYRO THE DRAGON i MEDIEVIL. Mamy nadzieję że przypadną Wam do gustu. Wszak wygranie jakichkolwiek gadżetów związanych z subkulturą PlayStation to nie lada gratka, gdyż bajerki takie nie są możliwe do osiągnięcia w polskich sklepach - zawsze można poszpanować przed kumplami koszulką, czapeczką lub inną pierdółką.

W listach chwaliliście nas BAAAARDZO za wydrukowany plakat w poprzednim numerze PSX EXTREME. Po pierwsze dlatego, że był tak du... duży a po drugie dlatego, że traktował o TEKKENIE 3. Dziękujemy. Pytaliście także często czy nadal będziemy drukować tak ogromne i odlotowe plakaty. Hm, wystarczy spojrzeć do środka, co jest zresztą „namacalne", a już nic nie będziemy pisać.

Zostaje jeszcze kwestia naszej wyprawy na targi ECTS 98 do Londynu. Cóż byliśmy tam, obejrzeliśmy i dla Was przywieźliśmy materiały którymi się skrzętnie dzielimy. Również wszystkie zamieszczone zdjęcia pochodzą z tegorocznej edycji ECTS, do czego inni redaktorzy nie przywiązują wagi. Znajdziecie zatem 'Relację' z owych targów, ale i 'Symulator Rumuna' - tekst, który powinien przestrzec wszystkich gapowiczów co to myślą, że „zachód" jest niby tak przystępny jak się o nim mówi.

Nie ma co przedłużać tego gadania, zapraszamy zatem do ostrej lektury która powinna zabić wiele czasu. W numerze znajduje się gro przeróżnych recenzji najnowszych gier, w które nasi Recenzenci włożyli wiele pracy. No, jeśli podnosić poprzeczkę na rynku polskiej prasy konsolowej, będąc konstruktywnym to podnosić. Pa pa.

PS. Dnia 07.11.98 (sobota) we Wrocławiu, w Młodzieżowym Domu Kultury przy ulicy Rękodzielniczej 1 (dzielnica Pilczyce) odbędzie się Ogólnopolski Turniej TEKKENA 3. Zgłoszenia uczestnictwa można składać pod numerem telefonu (071) 353 80 28.

PS 2. Wszystkich miłośników PlayStation mających dostęp do internetu zapraszamy na stronę http://kki.net.pl/crash2/. Came! dobra robota.

NASZ E-MAIL: EXTREME@WEBMEDIA.PL

zg[Red.]akcja

Piła

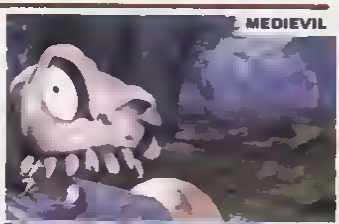
NASZA OKŁADKA

SPIS TREŚCI

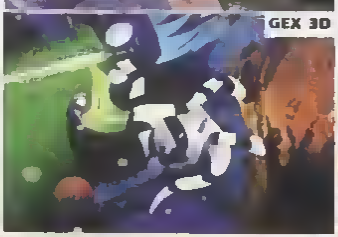
TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

OTO NASZE DWA PLAKATY O FORMATACH 56x80 cm



MEDIEVIL



GEX 3D

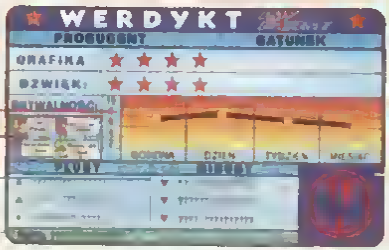
Ocena ogólna uwydatniona kolorem

Info dotyczące premiery gry itp.

Zalety i wady ocenianej gry

Info dotyczące obsługi peryferii i ilości graczy

Ocena grywalności w przedziale czasowym
— w trybie ONE or TWO PLAYER
— w trybie MULTIPLAYER



FUTURE COP L.A.P.D.

Godny następca serii „X"-STRIKE, w którym wysłużony śmigłowiec zastąpiono mechem. Poligonalna środowisko, z dużą ilością tekstur i efektów świetlnych, oraz możliwość gry we dwóch Graczy.

KARTIA

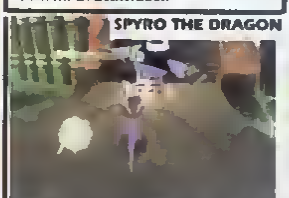
Zapowiadany rolpiej okazał się bardziej strategią w konwencji FF TACTICS. Wymagana znajomość języka angielskiego, z uwagi na dużą ilość dialogów, przewijających się przez całą grę.

MEDIEVIL

Bardzo nastrojowa i ładnie wykonana gra platformowa, w której sterujemy kościakiem łażącym w rytmie Lambady. Niestety, nie sprostała trochę oczekiwaniom.

THRILL KILL

Pierwsza trójwymiarowa bijatyka na czterech Graczy. Wykonanie nie jest może mistrzostwem świata, co nadrabia "czarny" humor, zdziebko erotyki i duża dawka brutalności.



SPYRO THE DRAGON

Krótko mówiąc: nie wiemy, czy na Sonicka powstanie kiedyś lepsza platformówka. Na serio.

AKTUALNOŚCI ▸str. 8

CO NOWEGO 8
KALEJDOSKOP 12
RELACJA Z ECTS '98 16

RECENZJE ▸str. 26

ASSAULT 50
BOMBERMAN RACE 52
DEVIL DICE 51
FUTURE COP L.A.P.D. 46
KARTIA 40
KLAYMAN KLAYMAN NEVERHOOD 36
MEDIEVIL 28
METAL GEAR SOLID 42
MOTO RACER 2 48
ODDWORLD: ABE'S EXODDUS 38
POY POY 2 53
RED ALERT: RETALIATION 49
RIVAL SCHOOLS 32
SPYRO THE DRAGON 26
THRILL KILL 34
WILD 9 30

WSKAZÓWKI ▸str. 54

Podpowiedzi do gier

BREATH OF FIRE 3 62
METAL GEAR SOLID 54
PARASITE EVE 60
RIVAL SCHOOLS 68
TEKKEN 3 70
TIPS & TRICKS 66

TESTY ▸str. 65

Wnikliwe testy nowych peryferiów do PSX

KIEROWNICA "AIR RACE" 82
PRZYSTAWKA "8XPLORER" 81

LISTY ▸str. 73

KĄCIK TK3 73
SKRZYNKA 74

WC ▸str. 22

REDAKCYJNY WYPAD NA ECTS 98 22

INNE

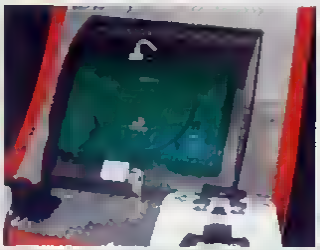
SPIS GIER NA PLAYSTATION 67

Czy doczekamy się polskiej gry na PlayStation? | STREET FIGHTER ALPHA 3 na PSX? | Zielona konsola
10 najlepiej sprzedających się gier w Japonii | GRAN TURISMO 2 | Czy ECTS jest za drogi?
Personal Digital Assistant | TV TYLKO O GRACH!!! | Lara Croft - nowa zabawka
Obniżka cen konsol | Koniec PSYGNOSIS?

CO NOWEGO?

ZIELONA KONSOLA

Moje czujne oko wychwyciło na targach ECTS nowy kolor konsol zielony Od razu wziąłem gościa który się obok kręcił na spytki i dowiedziałem się że nebuska konsola ma blad (!) Ma ona problemy z wyświetlaniem tekstur oraz efektów oświetlania Nowa poprawiona wersja jest dodatkowo oznaczona zielonkawym kolorem Zdjęcia poniżej [aju]



POLSKA GRA?

Jak dowiedziałem się osobiście od pana Mirosława Milinowicza - człowieka 'z góry' w polskiej firmie wydawniczej LK Avalon - przygotowywana jest na PC gra wyścigowa osadzona w futurystycznych klimatach o nie ustalonym jak na razie tytule która ma nawiązywać pomysłem do starej gry pt. Stunta Duży nacisk programiści kładą na opcję edytora tras oraz na rozbudowane trasy podstawowych w bardziej niż zadowalającym stopniu Nie było by może w tym nic ciekawego gdyby nie fakt że kod jest przygotowywany w taki sposób, aby w przyszłości można tę grę łatwo przekonwertować na PSX'e Na razie jednak LK Avalon tylko się przymierza do tego posunięcia, ale być może w przyszłości coś z tego wyniknie [hiv]

PIGUŁKA

Jeszcze o firmie RESIDENT EVIL Jak na razie wiadomo tylko tyle że zmieniono scenarzystę CAPCOM coś przebąkuje iż film pojawi się na ekranach razem z trzecią częścią gry Nie znani są jeszcze aktorzy czas oraz miejsce akcji Jeden z pracowników firmy powiedział iż film będzie z gatunku horrorowatych także by inaczej przeznaczonego dla starszej widowni Może być więc dozwolony od 18 lat Więcej informacji wkrótce [aju]

Plotki na temat ukrytej w SPYRO THE DRAGON grywalnej wersji CRASHA 3 okazały się prawdziwe Po wstukaniu specjalnej kombinacji możemy zagrać w jeden z bonusowych poziomów tej wspaniałej pozycji Więcej informacji w TIPS & TRICKS [aju]

Czy ktoś mi może pomóc? Zgubiłem skarpetkę HIV

Kolejna targi mamy już za sobą Tym razem do Londynu na tegoroczny ECTS udało nam się wybrać dużo silniejszą ekipą niż choćby na E3 do Atlanty gdzie pojechałem tylko ja i Aju Dzięki temu miałem tutaj dużo więcej czasu dla siebie który mogłem poświęcić na bezstresowe zwiedzanie całych targów O ile na targach E3 musieliśmy biegać w pośpiechu od stoiska do stoiska w obawie że nie zdążymy w ciągu trzech dni ich trwania wszystkiego zobaczyć i załatwić (i tak nie zdążyliśmy!) to na ECTS na dokładne obejście całych targów i jeden dzień by wystarczył Dodatkowo w Londynie było nas w sumie z Redlacji aż pięć osób przez co i atmosfera całej wyprawy była dużo ciekawsza Tylko nie myślcie sobie, że dzięki temu mogłem sobie coś poleniuchować Albowiem Mr Sciare bacznie pilnował, aby nie zabrakło nam roboty i co wieczór wymyślał całą listę zadań dla każdego z nas

Nie będę się tutaj zbytnio rozpisywał o tym, co się działo podczas całej naszej wyprawy bo przeczytać o tym możecie już kilka stron dalej gdzie spisaliśmy swoje wspomnienia z pobytu w Londynie Podzielę się za to z Wami w tym miejscu swoimi spostrzeżeniami dotyczącymi samych targów Oczywiście ECTS pod względem zajmowanej powierzchni jest dużo dużo mniejszy od targów E3, na których to zawsze wystawia się znacznie więcej firm każda z nich ma dużo większe stoisko i ciekawszą ekspozycję jednak prawdę mówiąc na targach ECTS czułem się znacznie lepiej Na pewno duże znaczenie ma tutaj fakt, że są to targi europejskie, i dla nas Redaktorów z Polski kontakty nawiązane w Europie mają dużo większe znaczenie, niż te za oceanem. Zresztą sami producenci i dystrybutorzy gier dużo chętniej nawiązują współpracę z ludźmi obracającymi się na tym samym rynku Wszyscy wiemy o podziale terytorialnym, jakie SONY wprowadziło wypuszczając PlayStation na rynek (podział na systemy PAL, NTSC/USA i NTSC/JAPONIA) przez co kontakty za oceanem są jeszcze bardziej utrudnione No ale nic trzeba sobie jakoś radzić więc my staramy się jak możemy i pracujemy dla Was na wszystkich frontach Zarówno w Europie Stanach Zjednoczonych i Japonii.

Tymczasem wracając do ECTS, to o ile atmosfera całego 'show' bardzo mi odpowiadała to w zasadzie jeśli chodzi o gry, to jakaś żadna nie zaskoczyła mnie na tyle abym upadł przed nią na ziemię i nie chciał odejść sprzed telewizora Owszem, było kilka niespodzianek jak choćby wspaniała konwersja QUAKE 2 na PlayStation (więcej o grze przeczytasz dalej w numerze) rewelacyjnie wykonana trzecia część przygód CRASHA BANDICOOTA, pełna nowych pomysłów i urozmaiconych poziomów albo też całkiem nieźle kowersja LIBERO GRANDE (nowa piłka nożna firmy NAMCO) w którą do tej pory zagrywałem się na automatach to jednak brakowało mi kilku pozycji Nie zobaczyłem choćby RAYMANA 2 w wersji na PlayStation którego byłem bardzo ciekaw Wersja na PC przedstawia się rewelacyjnie ciekawe jak nasza szara konsolka sobie z tą grą poradzi Na odpowiedź na to pytanie przyjdzie nam jeszcze poczekać do przyszłego roku

Bardzo miło zaskoczyła mnie także gra WILD 9 która stanowi znakomite połączenie gry zręcznościowej z typową platformówką Prawdę powiedzawszy wszyscy spodziewali się pojawienia tego tytułu na rynku już znacznie wcześniej SONY bowiem prezentowało pierwsze lokacje z tej gry już na zeszłorocznych targach ECTS! Jej twórcy zdecydowali się jednak na całkowitą zmianę engine'u gry przez co zyskała ona podobno na grywalności Nie wiem czy tak było naprawdę, nie miałem okazji zagrać w poprzednią wersję jednak ta prezentowana na targach zrobiła na mnie bardzo dobre wrażenie Wspaniała animacja sporo zagadek do rozwiązania możliwość torturowania wrogów jednym słowem - mocno (bardzo spodobała mi się także gra ASSAULT, którą miałem okazję przetestować w zaciszu pomieszczeniu firmy TELSTAR gdzie drugiego dnia targów zostaliśmy zaproszeni na kameralny pokaz nowych gier tej firmy Po krótkiej

Tuż przed kolejnym wielkim zjazdem gier wideo zorganizowano dla nas zimnym browarkiem (widać zrobiliśmy dobre wrażenie na naszych pospodarzach, prezentując im trzynasty numer PSX EXTREME) poczym przedstawiono ofertę wydawniczą firmy. Mimo że była ona bardzo skromna (tylko 3 pozycje na PlayStation), to znalazł się wśród nich właśnie ASSAULT który od razu bardzo mi podpasował. Gra ta stanowi bardzo dobry przykład na udane przeniesienie typowej strzelaniny 2D w trzeci wymiar, gdzie sterujemy komandosem i cały czas musimy biegnąć w prawą stronę ekranu, niszcząc wszystko co się rusza. Zadyma jest naprawdę konkretna, dla mnie bomba!

Zmartwiłem się troszeczkę, gdy na stoisku firmy KONAMI nie znalazłem nowej wersji CONTRY, na szczęście gra ta lada dzień ma się ukazać w Stanach, to już niedługo będę mógł ją dokładniej przestestować. No właśnie piszę o tym, że nie znalazłem na targach totalnego killera który zwaliłby mnie z nóg, nie wziąłem pod uwagę METAL GEAR SOLID, który to przeciez miażdży wszystkie strzelaniny i gry akcji, jakie się do tej pory ukazały na świecie. A to wszystko przez to, że już na kilka dni przed targami grałem w demo wersję tej gry i zdążyłem już troszkę się do niej przyzwyczaić, a na targach interesowały mnie głównie gry których do tej pory nie widziałem. Tym niemniej muszę wspomnieć, że MGS był również obecny na targach. Firma KONAMI przygotowała nawet bardzo ładny "show" związany z tym tytułem. W specjalnie postawionym do tego celu mini-kinie, którego charakterystyczne przypomina scenerię zaczerpniętą prosto z gry (były nawet małe mini-kamery na ścianach) co pół godziny przedstawiano krótki pokaz, na obejrzenie którego przez cały czas trwania targów ustawiała się długa kolejka chętnych. W hermetycznie wyciszonym pomieszczeniu zainstalowano wspaniały sprzęt nagłaśniający oraz dość duży ekran, na którym mogliśmy obejrzeć specjalnie przygotowany na tą okazję film zmontowany z urywków gry. Zrobił on oczywiście na wszystkich niesamowite wrażenie. Zresztą nic w tym dziwnego, gdybym ja miał w domu takie nagłośnienie jak zainstalowane w tym mini kinie, to włączając sobie METAL GEAR SOLID mógłbym zatłuc się w tej grze aż do utraty świadomości, taki tam był czad! Stojąc w środku człowiek miał wrażenie, że naprawdę uczestniczy w walce. No nic, pozostaje tylko pomarzyć. Po obejrzeniu filmu każdy z uczestników mógł przez dłuższą chwilę samemu pograć w grywalne demo wersji gry w j. angielskim i porozmawiać trochę o niej z przedstawicielami firmy KONAMI. Niestety, nie był to twórcy gry (kto by ich tam ściągał do bednej Europy na jakieś tam małe targi w Londynie...), a tylko europejscy pracownicy tej firmy, więc nic tak naprawdę ciekawego nie można się było od nich dowiedzieć, gdyż objaśniali oni tylko ogólne zasady gry.

Co by tu jeszcze z takich ciekawostek... no właśnie, słyszeliście może o grze URBAN CHAOS firmy EIDOS? Ja też wcześniej nic o niej nie słyszałem, ale jak się przekonałem na własne oczy, będzie to pierwsza w pełni trójwymiarowa gra na prosta okulary 3D, która wyjdzie także na PlayStation. Nie chodzi mi tutaj oczywiście o okulary wirtualne a o takie papierowe z niebieskim i czerwonym papierkiem zamiast szkiełek. Widziałem tę grę w akcji (na razie na PC) i bardzo mi się spodobała. Cały krajobraz był wyraźnie trójwymiarowy a już najlepiej wyglądały liście spadające z drzew. Ślicznie to wyglądało. Rozmawiając z jednym z programistów firmy EIDOS dowiedziałem się, że o ile graficznie wersja na PlayStation będzie miała troszkę niższą rozdzielczość od swego pecetowego odpowiednika, to całość będzie chodzić u nas dużo płynniej, nawet niż na bardzo mocno dopalonym pececie. W tym momencie z tłumu zaprotestował jakiś nadgorliwy klonarz, że przecież PC z mocnym procesorem Pentium II jest szybszy od PlayStation, na co padła spokojna odpowiedź człowieka z EIDOS, że niestety pan się myli, PlayStation nadal szybciej przelicza polygony nawet od szybkiego procesora Pentium II. Mała to cieszy, nieprawdaż?

I na tym będę już powoli kończył. O wszystkich zapowiedzianych nowych gier możecie poczytać sobie więcej już na kolejnych stronach. Ja jeszcze tylko podzielę się z Wami takim swoim spostrzeżeniem, jakie nasunęło mi się po zakończeniu targów. Otóż, wydaje mi się, że choćby nawet rok temu gier pretendujących do miana potencjalnych szlagierów prezentowanych było znacznie więcej. Odnoszę wrażenie, że z roku na rok producentowi gier coraz trudniej zaskoczyć jest nas czymś naprawdę nowym i ciekawym. Oczywiście zdarzają się tak smakowite rarytasy, jak choćby wspomniany METAL GEAR SOLID, jednak większość wydawanych obecnie produktów bazuje często na starych i sprawdzonych już pomysłach, poprawia się tylko engine, zmienia grafikę i kolejna pozycja gotowa do wydania. Teraz wystarczy już tylko odpowiednia kampania reklamowa, jakaś "konkretna" panienka na okładkę i przebój murowany. A skoro Gracze od razu napalają się na każdy kolejny klon znanego przeboju to nic dziwnego, że producenci dbają, aby ich nam nie brakowało. I chyba właśnie to jest w tej chwili główną przyczyną coraz dłuższego oczekiwania na jakieś naprawdę rewolucyjne pozycje. Wydawcy boją się po prostu ryzykować, ale tą kasy na stworzenie jakiegoś niekonwencjonalnego tytułu, a sądząc po rozmachu stoisk i prezentowanych na targach atrakcji to pieniążków im chyba nie brakuje. W podobny sposób powstają również bezmyślne pozycje bazujące na sprawdzonych licencjach, jak choćby THE FIFTH ELEMENT czy TOMMOROW NEVER DIES, których potem musimy się wstydzić. No i gdzie jest ta słynna kontrola jakości gier, którą to tak mocno chwali się firma SONY? Jak widać czasami dobro klienta dużo mniej się liczy od możliwości zarobienia kilku tysięcy dolarów więcej.

Na pocieszenie Wam powiem, że oprócz Europejczyków i Amerykanów tworzeniem gier na PlayStation zajmują się także nasi skośnoocy bracia z Krainy Kwitnącej Wiśni, którzy dbają o to, aby od czasu do czasu uraczyć nas jakimś nowatorskim produktem. Za wspomnę choćby niezwykle prostą, a jednocześnie jakże wspaniałą grę PARAPPA THE RAPPER, która grywalnością przebija ciągle o głowę wiele europejskich przebojów. O takich japońskich mega-produkcjach jak FINAL FANTASY VII czy TEKKEN 3 to już chyba nie muszę wspominać. Chwała Wam za to na wieki!

Norby e-mail: norby@wr.onet.pl

ECTS: KAPKA STATYSTYK

Wiadomości z targów ECTS nie podaliśmy dość osób, jako na nie przybyło. A na ECTS zawitało dokładnie 21 297 tys. osób z 55 krajów świata. Jest to o ponad tysiąc więcej niż rok temu (20 140). Nie podaliśmy również wyników z rozdania nagród, co też niniejszym czynię. Nagrody za najlepszą promocję i marketing:

3 miejsce - TOCA - CODEMASTERS
2 miejsce - Goldeneye 007 - Nintendo
1 miejsce - GRAN TURISMO - SCEE

Najlepsza gra na wszystkie konsole:
Goldeneye 007 - Nintendo

Najlepsza konsola:
SONY PlayStation (yeahhh!)

Producent roku:
Rare (Nintendo)

ECTS ZA DROGI?

Coraz więcej firm wydających gry zaczyna rezygnować z prezentowania swych najnowszych produkcji na targach ECTS. W tym roku nie było już ELECTRONIC ARTS oraz VIRGIN INTERACTIVE i ACTIVISION i Segi, które wolały za mniejsze pieniądze wynająć sale konferencyjne w hotelach i tam zapraszać dziennikarzy. Na przyszłorocznym ECTS-ie nie spotkamy również francuskiego wydawcy INFOGRAMES. Bruno Bonnell szef firmy, powiedział "ECTS jest za mały i za drogi". Pożyjemy, zobaczymy (ej!)

NOWE ZABAWKI LARY

Lara powraca do świata zabawek. Firma Toy Biz podjęła się produkcji miniaturowej Lary. Pomimo że to miniatura, to jej "balony" wyglądają nadal obłędnie. Można ruszać praktycznie wszystkimi częściami ciała (no oprócz tej jednej, tzn. dwóch, hehe). Do kompletu dodawany będzie pistolet (ej!).

DO WSZYSTKICH
POSIADACZY KONSOL
SONY
PLAYSTATION

MASZ KONSOLĘ, MASZ TV, MASZ ORGINALNE GRY NTSC I MASZ KŁOPOT, BO GRY BĄ CZARNO-BIAŁE, BO TWÓJ TV NIE MA RGB TO KUP ***MULTISYSTEM***, KTÓRY ZASTĘPUJE KABEL EURO RGB I UZYSKASZ KOLOR Z PŁYT ORYGINALNYCH NTSC W PALU NA KAŻDYM TV PRZEZ STANDARTOWE WYPOSAŻENIE KAŻDEJ KONSOLI KABEL AUDIO-VIDEO LUB EURO

DOSKONAŁA JAKOŚĆ OBRAZU
2 LATA GWARANCJI
Prowadzimy usługi serwisowe konsol
Sprzedaż MULTISYSTEMU
HURT i DETAL (20,- PLN + koszt wysyłki)
Prosty montaż wraz z opisem

" SERWIS "
ul. Targ Drzewny 12/14
80-886 GDAŃSK
tel. (058) 301-68-90

Możliwość zamówienia telefonicznie ze zaliczeniem pocztowym

Garść statystyk (Jap.)

10 NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCYCH SIĘ GIER W JAPONII NA WSZYSTKIE KONSOLE WRZESIEŃ 1998

1 SD Gundam G Generation BANDAI (PlayStation)
2 Pocket Monsters Stadium Nintendo (Nintendo 64)
3 Metal Gear Solid KONAMI (PlayStation)
4 Jikkyou Powerful Pro-Yakyuu 98 KONAMI (PlayStation)
5 Star Ocean The Second Story ENIX (PlayStation)
6 Kawa no Nushi Tsuri PACK IN SOFT (PlayStation)
7 XI (Devil Dice) SONY (PlayStation)
8 Bio Hazard 2 Dual Shock version CAPCOM (PlayStation)
9 Pocket Monster Pikachu Nintendo (Game Boy)
10 Black Matrix Nec (Sega Saturn)

Nazbierało nam się we wrześniu wyjątkowo dużo typowo japońskich tytułów na liście. Przyznam się, że o niektórych nic wcześniej nawet nie słyszałem.

Ciekawe o czym jest na przykład gra "Kawa no Nushi Tsuri"? Skoro był już symulator prowadzenia pociągu miesiąc temu na trzeciej pozycji znalazł się symulator kierowania ciężarówką, to może gra ta jest symulatorem parzenia kawy? Znając pomysły Japończyków - wszystkiego można się spodziewać.

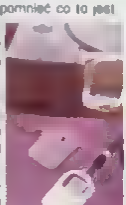
METAL GEAR SOLID na razie dopiero na trzeciej pozycji ale pojawił się on w sprzedaży dopiero w połowie września, i mimo znakomitych wyników sprzedaży w dwóch kolejnych tygodniach zabrakło mu trochę punktów do zajęcia pierwszej lokaty. Co ciekawe logiczno-zręcznościowa gra XI (DEVIL OICE) od dobrych 6 tygodni ciągle utrzymuje bardzo wysokie wyniki sprzedaży. A na dalszej pozycji nowa wersja RESIDENT EVIL 2 - z obsługą joypada Dual Shock i kilkoma poprawkami. Niestety firma CAPCOM na razie nie planuje europejskiej, czy choćby nawet amerykańskiej wersji tej gry. [nor]

TV tylko o grach

INFOGRAMES oraz francuska stacja Canal+ stworzyły pierwszy kanał telewizyjny tylko o grach, pod nazwą GAME ONE. Oficjalne otwarcie odbyło się na targach ECTS, po których program na stałe trafił na listę tych nadawanych. Kanał będzie nadawał non stop przez 24 godziny, a w jego skład wchodzić będzie 8 głównych programów: News, Game Play, Top, Level One, Focus oraz Warpzone. Niestety, poza pierwszym z nich (News) nie bardzo wiem o czym będą inne programy. GAME ONE tworzony będzie we Francji, z czego wynika że pierwszym językiem, jakim będą posługiwać się prezenterzy będzie francuski. Jednakże planowane są już inne wersje językowe, a pierwszą z nich ma być oczywiście wersja angielska. Nie wspominał bym o tym kanale gdyby nie to, że będzie on również nadawany cyfrowo. Jak zapewne większość z Was wie, w Polsce również istnieje Canal+, który to otwiera cyfrową telewizję w Polsce. Może więc i GAME ONE trafi do naszych telewizorów? Jak tylko się czegoś dowiem, to dam znać. [aju]

PDA - co to jest?

PDA (Personal Digital Assistant) czyli nowa zabawka firmy SONY współpracująca z naszą konsolką ma się coraz lepiej. W gronie wielkich producentów gier wyraźnie zainteresowanie tym produktem oraz zapowiedziale że gry współpracujące z PDA zostaną zaprezentowane już na tegorocznych targach w Tokio. Tak nawiasem mówiąc, to w Tokio następć ma również premiera tegoż fikusnego urządzonka. Tymi firmami są SQUARESOFT, ENIX, KOEI, JALECO, TAITO, TOMY, RIVERGILLSOFT, ASCII, KONAMI, TECMO, NAMCO, PACK IN SOFT oraz HUDSON. O PDA pisaliśmy już kilka miesięcy wcześniej, aż pozwolę sobie przypomnieć co to jest. Otóż PDA pozwala Graczom nie tylko na przechowywanie stanów gry, ale także na ingerencję w nie kiedy nie mamy w pobliżu PSX'a. Dla przykładu podam kilka domysłów, co będzie można zrobić regulować samochody, tienow zawodników/wojowników, podnosić poziom doświadczenia itd. Brzmi super, nie? Możliwe jest to wszystko dzięki mikroprocesorowi, który został wbudowany w PDA, wyświetlaczu ciekłokrystalicznym oraz miniaturowym przyciskom. W USA PDA ma się ukazać na początku przyszłego roku (marzec) i kosztować będzie 30 dolarów. [aju]



VERMIN - nowe dzieło EIDOSU

W grze pt. VERMIN kierujemy robakiem, po ludzkim ciele. Aby ją ukończyć musimy zaliczyć kilkadziesiąt różnorodnych misji, poczynając od zwykłego strzelania poprzez eksplorację zakątków ludzkiego ciała, a kończąc na wgryzaniu się w różne narządy wewnętrzne człowieka. Przez cały czas trzeba będzie uważać na wszelkie próby unicestwienia naszego "bohatera", prowadzone przez doktora Evila. VERMIN postrzegany jest w świecie komputerowej rozrywki jako początek nowej ery gier wydawanych przez EIDOS. Jak wiemy, EIDOS lubuje się w grach, w których akcję widzimy zza pleców bohatera. [aju]

Niebezpieczne dziewczyny

Kobiety występujące w komiksie "Danger Girl" wystąpią również w grze która ukaże się w przyszłym roku na PlayStation. Będzie to gra przygodowa, w której akcję widzimy zza pleców bohatera. Do wyboru powinny być trzy panienki, z których każda ma inne duże atrybuty. Zresztą znając możliwości THQ (pamiętne DEAD OR ALIVE) to DANGER GIRLS będą cieszyć oko niejednego mężczyzny. [aju]

GRAN TURISMO 2

Tak tak kolesie z SONY już pracują nad kontynuacją tych rewelacyjnych wyścigów. Pogłoska mówi, że pojawi się opcja wyścigów terenowych, czyli coś jak COLIN MCRAE RALLY. Podobno SONY podpisało umowę z Ferrari !!!, a co to oznacza chyba każdy się domyśla. Z kolejnego przecieku można wywnioskować, że podczas wyścigu samochody będą się niszczyć, co doda i tak już ogromnego realizmu. SONY podejmuje się trudnego i zarazem niebezpiecznego zajęcia, gdyż łatwo można stracić to co osiągnęła pierwsza część gry. Gdyby odpukać coś zostało spartaczone, to Gracze by tego firmie SONY nie wybaczyli. [aju]

Koniec PSYGNOSIS?

PSYGNOSIS, firma, która niejako zbudowała potęgę PlayStation (pamiętne WIPEOUT i FORMULA 1) ma kłopoty finansowe! Chodzą słuchy, że PSYGNOSIS ma zostać wykupiona przez jakiegoś większego wydawcę (EIDOS?). Na razie szalowne rozpoczęli restrukturyzację i zlecili bacznieysze przyglądanie się wydawanym tytułom. Chyba nie zobaczymy już takich niewypałów jak: FASCAL czy SENTINEL RETURNS na PlayStation, przynajmniej nie wydane przez PSYGNOSIS. [aju]

Obniżka cen konsol

Zarówno w Polsce jak i w Europie nastąpiła kolejna obniżka cen konsol. I tak np. w Anglii cena spadła ze 130 funtów do 99, natomiast w Polsce oficjalna cena konsoli z Dual Shockiem wynosi 699 zł (taniej o 100 zł) a nowy zestaw promocyjny (ten w żółtym opakowaniu) 549 zł. [aju]

Koszulka nie dla każdego...

Ponoć podziwiać możecie oryginalną koszulkę z gry METAL GEAR SOLID z widocznym emblematem organizacji Fox Hound. Niestety nie jest ona w wolnej sprzedaży, lecz dołączana jest do specjalnego pakietu gry sprzedawanego w wyższej cenie. Pojawiły się również wszelakie gadżety nawiązujące do gry. Mnie bardziej podoba się ta zapalniczka (bo palę papierosy), niż czapeczka (bo głupio wyglądam w czapce). [aju]

Piłka - niespodzianka

SONY Europe zapowiedziało, że nowa piłka nożna, o nie ustalonej jeszcze nazwie !!! ukaże się w pierwszym kwartale 1999 roku. Firma przypuszcza, iż nowa piłka zrobi takie zamieszanie na rynku jak TOTAL NBA '98 w tym roku. [aju]

Gościnne występy

Pogłoska o udziale Yoshimitsu znanego z serii TEKKEN w nowej grze NAMCO pt SOUL CALIBUR okazała się prawdą Yoshimitsu jest jedną z ukrytych postaci Nie ma natomiast jeszcze podanej daty premiery, ale będzie to gdzieś w połowie przyszłego roku [aju]

TEKKEN 3 Vs. pIRACI...

Europejska wersja najlepszej bijatyki wszech platform - TEKKEN 3 - nie sprzedaje się tak dobrze jak by można było przypuszczać tzn oryginały nie idą tak, jak by tego chciało SONY SONY obwinia o to piratów którzy na długo przed premierą sprzedawali PAL-ową wersję TEKKENA Przyczyn tak niskiej sprzedaży SONY upatruje również w tym, że dużo osób sprowadziło sobie wcześniej amerykańską/japońską wersję na długo przed europejską premierą Nie ma się w sumie co dziwić, bo wersja NTSC przy wersji PAL jest jak Ferrari przy "dużym" Fiacie W pierwszym tygodniu sprzedaży rozeszło się 35 tys egzemplarzy co wydaje się być ilością dużą ale porównując do innych hitów jest to ilość średnia I tak na przykład w ciągu tygodnia RESIDENT EVIL 2 sprzedał się w 50 tys egz , a GRAN TURISMO w 44 tys.. dane z rynku angielskiego Może to doświadczenie spowoduje w przyszłości szybsze konwersje gier NTSC na PAL? [aju]

SONY nie boi się konkurencji

Tak każdy zapewne wie, zbliżają się Święta Jest to najgorętszy okres na rynku - więc o tym również SONY Jak powiedział Chris Deering szef SONY COMPUTER ENTERTAINMENT Europe jego firma planuje sprzedać w tym okresie tyle konsol i programów ile w sumie sprzedała w ciągu ubiegłego roku Nie obawia się również konkurencji ze strony Nintendo i Segi, gdyż tytuły które ukażą się do końca roku same przyciągną nowych kupców Z najnowszych informacji o sprzedaży PSX a dowiedziałem się że w Europie sprzedano już 13 mln konsol Najwięcej w Wielkiej Brytanii 3 mln w Niemczech 2 mln i we Francji 1 75 mln W innych krajach wygląda to następująco Hiszpania i Portugalia - 700 tys państwa Beneluksu- 450 tys Według moich obserwacji i danych, w Polsce "na oko" jest około 100 tys użytkowników PlayStation [aju]

PSX2 NADCHODZI

Na imprezie zorganizowanej [illegible] konsoli PlayStation w Las Vegas, SONY [illegible] wstępnych informacji na temat PlayStation 2 Po ogromnym sukcesie 'jedynki' SONY nie chce aby ludzie zaprzestali kupować nowe-stara konsole w oczekiwaniu na PlayStation 2 Chodzą plotki za SONY ujawni dane techniczne konsoli w dzień japońskiej premiery Dreamcasta czyli 20 listopada tego roku Myślę że trzeba zaufać słowom szefa SONY – Kaz Hirai. "Zabawa dopiero się rozpoczęła" [aju]

EUROPEJSKI CAPCOM

Japoński gigant software owy - CAPCOM nareszcie otworzył swą siedzibę w Europie pod nazwą CAPCOM EUROSOFT Co to da? Możemy się spodziewać szybszych konwersji gier NTSC, CAPCOM powinien teraz lepiej zorientować się w europejskim rynku, więc może zaczną powstawać gry przemyślane na Europę [aju]

CHRZEST WILD 9

Firma SHINY, producent WILD 9 zapowiedziała 99-godzinny maraton wiedzy z tą grą Ze wszystkich [illegible] wybrane dziewięć szczęśliwców którzy stoczą walkę o zwycięstwo Zawody odbędą się w Kalifornii (USA) więc raczej nie macie szans żeby się zakwalifikować, choć przy znacie iż jest to ciekawa forma promocji nowej pozycji na rynku [aju]

RAYMAN 2

To jest skandal! Na targach ECTS '98 nie zaprezentowano beta-wersji RAYMANA 2! Były co prawda wersja na PC i N64 ale o PSX'ie zapomniano Patrząc na plany wydawnicze UBISOFTU widzę dokładnie, że wersja na N64 powinna się ukazać w lutym '98, wersja PC także w lutym, a wersja na PlayStation jeszcze nie ma ustalonej daty premiery Mogę się założyć, że wyniknął problemy podczas konwertowania, bo ta gra musi wyglądać zarąbiście bynajmniej takie odniosłem wrażenie po przyjrzeniu się wersjom na WWW sprzed (nie grałem osobiście) UBISOFT ??? [hw]

SYMULATOR RALLY CHAMPION '99

Firma EUROPRESS przedstawiła na ECTS '98 swój symulator wyścigowej fury SYMULATOR RALLY CHAMPION 99 w której wszyscy zgromadzeni [illegible] swoje tyłki Ja nie mogłem się oderwać od tej zabawki bo POWER tego urządzenia był tak potężny jak i laski kręcące się wokół tego stoiska Zabawa była kompletnie za friko więc bujałem się kilkanaście razy Wewnątrz kapsuły znajduje się 12 miejsc siedzących (o atrakcjach nie ma mowy) oraz wielki monitor Gdy zaczyna się "szof", cała kabina na podnośnikach hydraulicznych lika we wszystkich kierunkach Oczywiście całość jest idealnie zsynchronizowana z obrazem - gdy kierowca zmienia bieg, dodając jednocześnie nerwowo gazu, symulator szarpie, rzuca itd A podczas wchodzenia w długie zakręty bokiem gdy fura zahacza o pobocze, kamienie i wpada w błotko to Mówię Wam - czad! Jedna 'przejażdżka' trwa ok 3 minut 3 niezapomnianych minut [hw]

ŚWIAT KOMPUTEROWEJ ROZRYWKI

Firma Datamonitor rozdawała na targach ECTS raport o europejskim świecie komputerowej rozrywki Sprawa mniej więcej wygląda tak
Na rok 1998 46% rynku gier stanowią pozycje na konsole 26% rynku to wszystko co dotyczy PC CD ROM 28% to oprzęt do konsol a 1% to granie w Internecie Czyli wszystko spoko ale jeśli spojrzeć w przyszłość to nie wygląda ona już tak różowo W roku 2002 50% rynku stanowić będzie PC CD 27% oprogramowanie na konsole, 18% wynosić będzie sprzedaż oprzętu do konsol, a 4% rozrywka w Internecie Jeśliby wierzyć tym danym to rynek konsolowy będzie umierać ale ja w to nie wierzę chyba że nagle pecety staniegą do 7 8 baniek, i to w najlepszej konfiguracji Na razie możemy więc spać spokojnie a gdy wyjdzie PSX2 to wszystko przypuszczenia diametralnie się zmienią, gdyż znów ustanowi nowy standard w dziedzinie gier [aju]

CZĘSTOCHOWA
ŚWIAT GIER TV
SONY PLAYSTATION (PONAD 250 TYTUŁÓW)
NINTENDO 64 (WSZYSTKIE TYTUŁY)
GAME BOY
SEGA SATURN
PROWADZIMY SKUP, SPRZEDAŻ, WYMIANĘ
NAJNIŻSZE CENY W MIEŚCIE !!!
PRZYJMUJEMY GRY W ROZLICZENIU
MOŻLIWOŚĆ ZAMIANY KONSOLI
SYSTEM s.c.
AL. NMP 28 (w bramie) 42-200 CZĘSTOCHOWA
tel. (060) 143-82-91 ; (060) 140-41-82

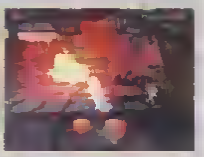
Tę edycję 'Kalejdoskopu' przygotowałem
głównie na podstawie materiałów prasowych przywiezionych z ECTS,
a ilość stron ograniczyła mi relacja z tychże właśnie targów. Żeby nie marnować czasu,
przejdę od razu do rzeczy.
No, to sruuu...

KALEJDOSKOP

CANAL+ inaczej...

G[illegible] wielu ludziom nie [illegible] dobrymi filmami, ale również z dużą dawką sportu do sterczącej odbiorcom tej stacji [illegible] MEDIA postanowił wydać grę pod tytułem **CANAL+ SOCCER 99**, która w świecie gier telewizyjnych ma odzwierciedlić emocje przeżywane przez widzów stacji podczas oglądania [illegible] tyle że tym razem samodzielnie kierujemy drużyną. Grafika [illegible] dużym piłkarzom w świecie kopanin ze względu na niespotykany do tej pory realizm wszystkiego, co znajduje się na ekranie. Będzie w niej wiele wysokiej jakości wstawek FMV, a cały styl ma być [illegible] arcade. [ści]

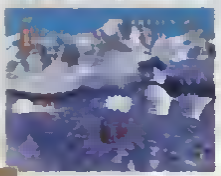
ELIMINATOR

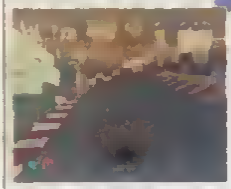


O futurystyczny wyścig z elementami strzelanki, w którym zasiadamy za sterami statków wyposażonych w śmiercionośną broń (12 rodzajów). To wyścig za śmiercią i czasem. Grac[illegible] ojazdy w wyżłu, którego w [illegible] doświadczalnych pakują do jednej z [illegible] takie maszyny, włączają czasową autodestrukcję, zadają cel i jazda. Po drodze w tunelach i halach napotykamy przeciwników (30 różnych), których wyeliminowa[illegible] ty oddalające wybuch na pokładzie. Tym [illegible] nudzimy się, ani na moment [illegible] poziom adrenaliny utrzymuje się na poziomie ekstremum. Dostępny również tryb dla dwóch Graczy. PSYGNOSIS [ści]

BUGGY

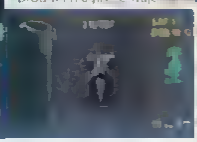
W[illegible] wyścigi małych „zdalniaków" [illegible] chyba każdego faceta, a kierującą się tym założeniu firma GREMLIN wyjęła [illegible] naprzeciw przygotowując grę pt. **BUGGY** (RC RACER). Mamy okazję wybrać sobie jeden z szeregu [illegible] modelików na dużych [illegible] udział w wyścigach [illegible] aktu[illegible] generach, m[illegible] dżungla, [illegible] plaża, różne tryby). Każdy z samochodzików [illegible] różni się nie tylko kolorkami, ale przede wszystkim atrybu[illegible] prowania. Podobnie jest z inną pozycją z tej samej tematyce, a mianowicie RE VOLT (tytuł roboczy). Tutaj [illegible] głównie





[illegible] tych z dużo większymi prędkościami. Gre jest bardziej „ciemne", ponieważ przeważające przez niektóre pomieszczenia okazuje się, że jest zgaszone światło. Również jakością grafiki produkt ACCLAIMU góruje nad swoim konkurentem. Jak już jesteśmy [illegible] wspomnieć o **LEGO RACERS** [illegible]. O [illegible] mało co słychać, ale w następnym numerze postaram się coś skrobnąć. [ści]

UBISOFT zatyka luki...



D[illegible] mnie fakt, że na PSX n[illegible] wstaje dużo wyścigów tematyce Formuły 1, co na innych platformach jest czymś [illegible] jawiskiem. UBISOFT zauważył lukę i w okolicach gwiazdki trafi na sklepowe półki gra **MONACO GRAND PRIX.** Ubi stony graficznej [illegible] prod[illegible]t n[illegible] prezentuje [illegible] [illegible] [illegible]

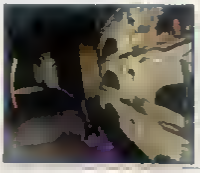
Ed jest alienem...

Ed jest alienem to znaczy kosmitą z planety Gnmloid, który podróżuje w czasie w celu uratowania Ziemi od niecnych zamiarów jego współtowarzyszy. Zaopatrzony w latający talerz i uzbrojony w pistolet granaty bomby czy wreszcie tłuszczący gaz i inna dźwiczne gadżety (bomba miłości) stara się rozwiązać szereg stojących przed nim misji (zagadki). **ATTACK OF THE SAUCERMAN** to gra arcadowo-przygodowa. TPP 3D stylizowana na filmy s-f z lat 50 tz parodią efektów i scenariuszy, które dzisiaj dawno

uwały do gatunku komedii. Taki jest właśnie produkt PSYGNOSIS wystawczy panoramicznie na naszego kosmitę wyglądającego na mutację wydry z mutantem „Korargo". Ale kino! Termin 10 1999 [sol]

STREAK

SINGLE TRAC po dwóch częściach gry JET RIDER nawa sem mówiąc dosyć udanych przygotowuje się do wypuszczenia w okolicach listopada gry o podobnej tematyce. Trudno wiadomo o zupełnie innym tytule. Wiąże się to z odejściem od odrzutowych skuterów na korzyść poduszkowych desek (GEM-Blades! sprzęcha również wyma



ginowanego. Do przejechania czeka nas 12 scenariuszy na których oprócz samego pościgu ze rywalami będzie można odwalać różna akrobacje i sztuczki podbijające nam ilość zdobytych punktów. Dodatkową atrakcją ma być opcja gry we czterech. Gie czy [sol]

Przedsmak FF VIII

Na pełną wersję **FINAL FANTASY 8** trzeba jeszcze trochę poczekać lecz można już zacząć się nią zachwycać, po pograniu w playable demo. Wstawka FMV otwierająca grę jest przepiękne wykonana i bardzo dynamiczna. Grupa statków desantowych odstawia naszych bohaterów na plażę przed miastem przejście z FMV do prawdziwej gry jest praktycznie nieodczuwalne i zrobione lepiej niż w FF7. W dodatku towarzysząca muzyczka jak słusznie zauważył Myszaq, bardzo przypomina główny temat muzyczny z filmu „Twardzi" co idealnie pasuje do mnie. Niestety dalej postacie w swoich wypowiedziach używają japońskich krzaczków więc zbyt wiele o fabule nie jesteśmy w stanie Wam powiedzieć. Wykonanie postaci jest o niebo lepsze niż w poprzedniej części bohaterowie wyglądają jak prawdziwi ludzie (w odróżnieniu do Super Deformed siódemki) i są dobrze otekstulowani. Jednak totalne opadnięcie łapy następuje po zobaczeniu w akcji LEVIATANA znanego Summona. Nie chodzi tu nawet o obniżenie wykonanie ale o pomysł. Otwarte się tak jakby portal w powietrzu, z którego wylatuje słup wody który kieruje się w kierunku przeciwnika i przekręca się tuż przed nim, zamieniając w Leviatana potwora morskiego. Następnie z ziemi wylania się wysoka skała na którą wlatuje owy stwór i zamienia się w potężną falę wody która spływając po półkach skalnych zalewa przeciwników.

Czzzzzaaaaaaaaaaddddddddddd!!!!! [kal]

Tenis gwiazd

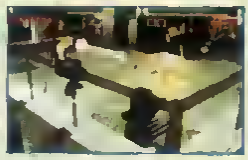
ALL STAR TENNIS '99 to jedyna nowa sportowa gra na PSX a firmy UBISOFT. Jak [illegible] nazwa wskazuje występują tu same gwiazdy [illegible] jak [illegible] powszechnie znanych tenisistów i [illegible] nasistek. Mamy tu do wyboru również całkiem niezłych sławnejszych kortów świata. Podczas gry będziemy mogli odbić piłkę na wiele sposobów zagrać mecz w kilku trybach. Gie pojawi się [illegible] sklepowych półkach jeszcze we wrześniu [kal]

Globalna dominacja

W [illegible] strategicznej posuszę jaka od zawsze panuje na PlayStation. Każdy nowy tytuł jest [illegible] lecz jakaś [illegible] zdradzę [illegible] GLOBAL DOMINATION firmy [illegible] [illegible] [illegible]

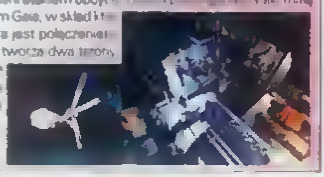
Nowa fucha Clouda?

EHRGEIZ to trójwymiarowe mordobicie ze SQUARESOFT. Długo oczekiwana wersja na PlayStation zadowala jakością konwersji z automatów - 60 fps i najwyższa dostępna na PSX rozdzielczość powinny zadowolić nawet najbardziej wybrednie gusta. Same gra jest bardzo zręcznościowa i szybka - o ciosy trochę kojarzą się z poprzednim mordobiciem SQUARESOFT - TOBAL No 2. Przeciwnicy prezentują się tu na jakich przydze nam walczyć - w pełni trójwymiarowe wielopoziomowe rozbudowane i bardzo zróżnicowane areny. W trakcie pojedynków można swobodnie się po nich przemieszczać, wskakiwać na wyższe kondygnacje i tam kontynuować walkę. Ciekawie został rozwiązany system strzelania, na potrzeby którego oddany jest do dyspozycji oddzielny klawisz. Pocisk w odróżnieniu do poprzednich mordobić nie leci w jakimś wcześniej ustalonym kierunku lecz zostaje wystrzelony dokładnie w kierunku przeciwnika obojętnie czy stoi on twarzą w twarz przed nami, czy znajduje się na dachu nadbudówki po prawej stronie. Inną, ciekawą rzeczą jest to, że spośród walczących postaci wybrać możemy m.in. Clouda i Tifę, dobrze znane postacie z FINAL FANTASY 7 (Cloud w trakcie walki może nawet ściągnąć z pleców swój miecz i użyć go do walki). Zobaczymy jak będzie wyglądała pełna wersja bo w wersji jaką dysponowaliśmy jedyną poważną różnicą w stosunku do arcade był brak rozbudowanej rotacji kamery w trakcie pojedynków. Ciekawe też, jak zespół konwertujący poradzi sobie z przeniesieniem planszy, na której walczy się na jadącym pociągu. Jak na razie wszystko się dobrze zapowiada. [kal]



Team Gaia na ratunek

DAMCO zapowiedziało nową strzelaninę na PlayStation pod tytułem **STAR IXIOM**, w której akcja dzieje się w XXV wieku, gdy Ziemianie kolonizują inne planety i przekonani o swoim bezwzględnym panowaniu w przestrzeni kosmicznej, zostają zaskoczeni atakiem obcych. [illegible] walki mają jednostkę uderzeniową Team Gaia, w skład której wchodzi Twój statek. Gra jest połączeniem strategii i strzelanki, które tworzą dwa tryby gry: Map Mode (planowanie ataku na mapie budowanej bazy i wyznaczanie celów) i Combat Mode (wyzwalka). Gra obfitować będzie w animowane wstawki FMV. [sc]

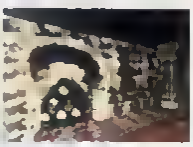


CLOCK TOWER 2

Druga część tej nędznej (sorry za szczerość) przygodówki firmy ASCII pokaże się na rynku amerykańskim pod koniec tego roku. Tym razem postarano się o lepszą grafikę w podwyższonej rozdzielczości, multi[illegible] oraz support Dual Shocka. Główny bohater to coś w stylu obojnaka potrafiącego przeistaczać się w kobietę albo mężczyznę w określonych sytuacjach, co wydaje się bardzo „chorym" pomysłem. Fabuła nie jest mi znana, ale na pewno krąży wokół tajemniczych morderstw i przerażających monstrów. Dużo krwi. [sc]

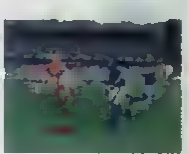
"Keeper" na Plejaku

Angielski oddział BULLFROG przygotowuje playstationową konwersję **DUNGEON KEEPER 2**. Zmiana engine'u pozwoliła na integrację ilością potworów pojawiających się na ekranie. Ich trzema nowymi typami (Czarny Rycerz, Ciemny Elf i Salamender) lepszą wizualizację magii i dużo większą ilością [illegible]. Jeśli konwersja nie zostanie mocno [illegible] gra ma [illegible] najlepszej strategii na PlayStation. [sc]



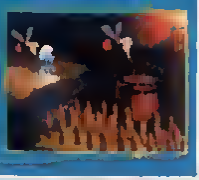
Jeszcze lepsza FIFA '98

Nadchodzą nowe pozycje sportowe na [illegible] firmy ELECTRONIC ARTS. Najbardziej oczekiwaną **FIFA '98** odznaczyła się będzie mocno poprawionym engine'em uwzględniającym wszystkie efekty świetlne, lepszym wykonaniem [illegible], poprawionymi statystykami poprawionymi zasadami na bramkę (dokładne tam, gdzie chcemy hura!) drużynami narodowymi i klubowymi (w sumie 250) 20 stadionami, rozgrywkami sezonowymi (statystyki zawodników) i supportem Dual Shock'a. Gra pojawi się pod koniec listopada '98. Również NBA LIVE '98 zapowiada się ciekawie, a zaimplementowane będzie mieć podobne ulepszenia jak FIFA. [sc]



MANHATTAN
Playstation - Center
tel.(056)[illegible]
Kompletny odlot!!!
KOSZULKI PLAYSTATION
GRATIS!
Dla stałych klientów wymieniających gry
wysyłka - sprzedaż - wymiana
WYMIENIMY KAŻDĄ GRĘ !!!
POZA TYMI ZNISZCZONYMI I BEZ INSTRUKCJI
UŻYWANE GIERKI ZA PÓŁDARMO
Zapraszamy do Torunia : Targowisko "Manhattan" kiosk nr 135 Rubinkowo II w godz.11-17/dojazd aut.15, tram.1
M.P.C. 87-100 Toruń skr.26

Smertiusowi na pomoc



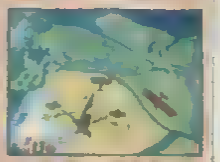
Spóźniony start

PSYGNOSIS przygotowuje się do wypuszczenia **FORMULA '98** co wydaje się być nieco opóźnione bo przecież ten rok chyli się już ku końcowi. Z obietnic producenta najistotniejszy wydaje się być punkt o rozbudowanym Multiplayerze umożliwiający

cym zabawę 4 Graczom na dwóch zlinkowanych konsolach. Oprócz tego wykupiono licencję F1 przyśpieszono jazdę ulepszono pit-stop i zmodyfikowano nieco engine dzięki czemu całość wygląda bardziej przejrzyście (ści)

Do samolotów i fruuu...

ACM 1918 to jak mogłoby się wydawać próba stworzenia na PSX jako takiego symulatora żeby nie powiedzieć kolejnej strzelanki. Niedoczekanie. Pomysł jest prymitywny wybieramy ostrzeliwujemy pilotów pakujemy ich do samolotów i fruuu... kto przeżyje ten wygrywa. Proste. Reszta lotu nie stoi się nawiązać do rzeczywistości [illegible] dla [illegible] gry, więc maszyną możemy wykonywać [illegible] ucieczki. Sterowanie bardzo uproszczone nawiązuje do systemu bijatykowego z combosami i ukrytymi ruchami. Co tam nie wymyślą Arcade'owka jak w pysk strzelił. Wydawca BLACK FRIAR. Q1 1999 (ści)

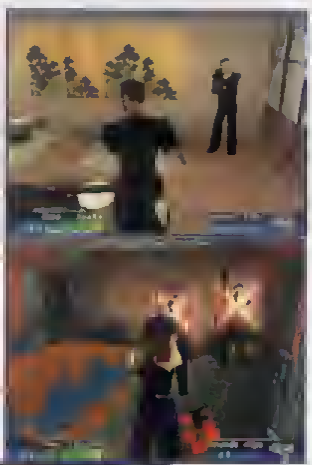


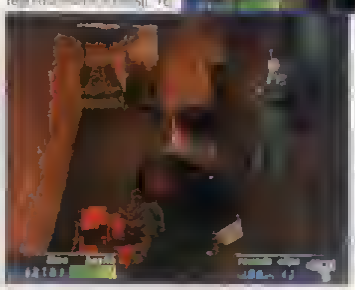
BLOODSHOT

DOA to organizacja której celem jest wyeliminowanie ludzkości. Technologia pozwala jej na przywrócenie do życia człowieka i wszczepienie mu odpowiedniego modułu sterująco-uodporniającego w efekcie czego osobnik ten staje się maszyną do zabijania. Znany jako Bloodshot zaczyna swoją misję na rosyjskim okręcie wojennym później przemierzając opuszczone doki żeby na końcu dotrzeć do swoich stwórców i... Gra TPP w której nacisk położono na nafaszerowywanie ołowiem kogo popadnie i krwawa. Na pewno posiada niezły element potrafi obracać się i strzelać niezależnie od kierunku w którym idzie co daje bardzo fajowy efekt a la Robocop. Do tego dochodzą etapy zwariowanej jazdy na motocyklu po opuszczonych halach magazynowych czemu towarzyszą eksplozje wystrzeliwanych z wyrzutni rakiet. W sumie ponad 20 misji. Całość zapowiada się [illegible] AIM [illegible] 99 [illegible]

Goldeneye do lamusa!

Jedna z najlepiej zapowiadających się [illegible] firmy PSYGNOSIS to **CONTRACT** gra action adventure w konwencji filmu w której Gracz wciela się w postać kobiety (Nateshel) lub mężczyzny (Simon) - postaci diametralnie różniące się charakterami co ma duży wpływ na przebieg wydarzeń. Do prac zatrudniono wykwalifikowanych ludzi w celu konsultacji przy doborze uzbrojenia i taktyki co ma znacząco wpłynąć na realność wydarzeń na czym bardzo zależy producentowi. I tak będziemy mieć do czynienia z ponad 50 rodzajami uzbrojenia materiałów wybuchowych i systemów namierzania. Do [illegible]





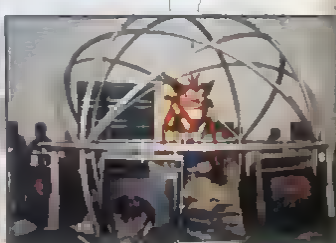
różnych aceneriu, 45 postaci NPC i ponad 20 możliwych ruchów głównego bohatera. Całości przygrywa Jazz lat 70., bo właśnie w tych latach rozgrywa się akcja (ści)

FH. NEED FOR PSX
CZĘSTOCHOWA
SKUP SPRZEDAŻ WYMIANA GIER KOMPUTEROWYCH IOK 300 TYTUŁÓW NA PSX
-KONSOLE NOWE I UŻYWANE
-AKCESORIA PO BARDZO ATRAKCYJNYCH CENACH
-PRZYJMUJEMY GRY W ROZLICZENIU (NA ZASADZIE WYMIANY)
-MOŻLIWOŚĆ PRZETESTOWANIA KAŻDEJ GRY NA MIEJSCU
-WYSYŁKOWA SPRZEDAŻ I WYMIANA GIER
OFERTA [illegible]
I GRUPA CENOWA 50zł
AIR COMBAT strzelanina
B.A. TOSHINDEN bijatyka
ALONE IN THE DARK przygodowa
RIDGE RACER - wyścigi samochodowe
II GRUPA CENOWA [illegible]
SOULBLADE bijatyka 3D
BATMAN FOREVER przygodowa
FIFA '97 piłka nożna
HEXEN dom
III GRUPA CENOWA 100 zł
TEKKEN 2 bijatyka
DESTRUCTION DERBY 2 wyścigi
RESIDENT EVIL 1 krwawy horror
TOMB RAIDER 1 przygodowa
IV GRUPA CENOWA 150 zł
FIFA 98 World Cup piłka nożna
GRAN TURISMO wyścigi samochodowe
VIGILANTE 8 strzelanina
FORSAKEN strzelanina FPP
POWYŻSZY SPIS JEST TYLKO NIEWIELKĄ CZĘŚCIĄ NASZEJ OFERTY.
Nasz telefon
(0-60) 23-85-228
pracujemy we wszystkich dniach tygodnia w godz. 10-20
AL. NMP 36 (w podwórzu) 42-[illegible] CZĘSTOCHOWA
SKLEP CZYNNY
PON-PT W GODZ. [illegible] SOBOTA [illegible]
KUPON RABATOWY 10 zł taniej przy zakupie powyżej 150 zł

RELACJA Z TARGÓW ECTS '98

ECTS, czyli Electronic Computer Trade Show, to największe targi gier wideo w Europie które w dniach od 6 do 8 września odbywały się jak co roku, w londyńskiej Hali Olimpii Nasza Redakcja reprezentowana była przez pięciu redaktorów: Aju, Ejsi, HIV, Mr Ścisło i Norby, którzy przybyli w przeddzień rozpoczęcia się show.

Tegoroczna impreza, zgodnie z zapowiedziami, była największa jak do tej pory, chociaż brakowało takich firm, jak ELECTRONIC ARTS, ACTIVISION (które miały swoje ekspozycje w innej części miasta) czy VIRGIN, nie wspo mniejąc o japońskich rodzynkach jak NAMCO, CAP COM czy SQUARESOFT którzy rynek Europejski traktują jako dodatek, nieco po macoszemu. Wszystkie stanowiska rozstawione były w dwóch dużych halach Grand Hall i National Hall (patrz mapa), przy czym tak się złożyło, że większość interesujących Nas tytułów wystawiona była w pierwszej, większej hali gdzie znajdowały się bardziej bajeranckie stanowiska (EIDOS INTERPLAY, ACCLAIM). Druga natomiast opanowana była przez firmy mniej znane i „kiesiste" (SUNSOFT, [illegible] pe[illegible]owe albo produkujące akcesoria i osprzęt, toteż tam spędzaliśmy mniej czasu. Nad [illegible]obiema halami, dookoła na galeryjce również gęsto było od wystawców - tam między innymi usadowiły się GREMLIN i PSYGNOSIS. Jak co roku największe stoisko które w zasadzie stanowiło osobną, [illegible]rzeczą przestrzeń wystawową, miała firma SONY. Wewnątrz, całość została podzielona na cztery okrągłe wnęki, w środku których prezentowano kolejno cztery tytułowe tytuły: SPYRO THE [illegible]GON, MEDIEVIL, CRASH BANDICOOT 3: WARPED i TEKKEN 3. Pośrodku każdego z [illegible] okrągłych stało osiem telewizorów, dookoła których postawiono wygodne, duże siedzonka (jedyne takowe na całych targach, nie licząc pokoju dla prasy i wszelakich „vadlodajni"), więc nasze ekipa często przychodziła i na „popas" zagrywając się jednocześnie w zapuszczone szpile. Dookoła tegoż modułu, na obejściu, zamontowane były w ścianach małe telewizory (bez siedzonek), na których można było pograć w inne tytuły (w sumie 22), m.in. TOMORROW NEVER DIES, QUAKE 2 czy IBERO GRANDF. W osobnych mniejszych pomieszczeniach, na dwóch stanowiskach pokazywano [illegible] YAROO[illegible]E (czyżna konsolka do robienia gier) lub pozycje już na rynku istniejące. Stoisko SONY [illegible] największe [illegible] najprzyjemniejsze na całym ECTS. Drugiego dnia targów spotkaliśmy się nawet z



Piła

CO NOWEGO?

Córką legendarnego Bruce'a Lee, która pojawiła się tam w związku z europejską premierą gry TEKKEN 3. Ze stoisk innych firm na pewno należy wspomnieć o EIDOS, który na pewno dużo musiał zapłacić za „działkę" w centralnej części Grand Hall, na przecięciu głównych traktów prasy. Ich ekspozycja składająca się z kilkunastu tytułów, była zrobiona z rozmachem, a pomagająca ją piętnastka dodatkowo podnosiły atrakcyjność tego miejsca. W pierwszym dniu imprezy można było tutaj spotkać piłkarza nazywanego mianem odkrycia ostatniego dziesięciolecia w Anglii - osiemnastoletniego Michaela Owena - napastnika Liverpoolu z Anglii, który przybył na promocję swojej nowej gry, zaledwie kilkanaście godzin po meczu przeciwko Szwecji w eliminacjach ME.

Również stoisko ACCLAIM, które znajdowało się przed wejściem do Grand Hall, wyróżniało się wielkością i oryginalnością, tyle za firma nie prezentowała gier na PSX, co trochę nas zdziwiło. Inne stanowiska, takich wydawców jak CODEMASTERS, UBISOFT, INTERPLAY, KONAMI czy chociażby LEGO, prezentowały się równie ciekawie, jak już wspomniałem nad całością górowało SONY. Konkurencja - firma Nintendo - szpanowała całkiem nie byle jaką powierzchnią i wystrojem. Natomiast Sega wystawiła się jak co roku w pobliskim hotelu Hilton, gdzie w bardzo kameralnych warunkach pokazywano kilka „bluszkowych" tytułów oraz, za zamkniętymi drzwiami, tylko dla zaproszonych, konsolę Dreamcast.

W zamieszczonych opisach o poszczególnych tytułach zawarliśmy nasze wrażenia opatrzone ocenami wstępnymi, które z uwagi na krótki czas testowania i niedokończone wersje prezentowanych gier mogą być zgoła odmienne w wersji finalnej. Nasza relacja opiera się tylko i wyłącznie na grach, które były prezentowane w Londynie, a nie na materiałach prasowych, w związku z czym o niektórych pozycjach nie wspomnieliśmy. To tak gwoli wyjaśnienia, bo w "fachowej" prasie pojawiły się jakieś "lewe" sprawozdania. Na dodatek REDAKTORZY nie wiedzieli kiedy zaczyna się i kończy ECTS, podając błędne dane. Hej łamerzy! Za dużo piwa! [ślj]

PLATFORMÓWKI

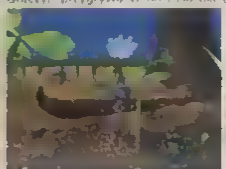
ASTERIX Nareszcie ktoś wpadł na pomysł, aby na PSX'a przenieść przygody pary [illegible] bohaterów znanych z serii filmów rysunkowych i komiksów pt. [illegible] Obelix. ASTERIX to platformówka z elementami logicznymi w której akcja [illegible] odtwarzana jest w sposób do złudzenia przypominający HERCULES'a (wg DI [illegible]neya). Tyle tylko, że oprawa graficzna ma się jak na razie niezwykle pańskie - animacja bohaterów, którzy występują w zależności od potrzeby w odpowiednich pancerzach (zmienne Asterix i Obelix) jest [illegible]skopana na maksa. Tyle chociaż dobrze, że wiem o odwzorowanie sposób w jaki poruszają się postaci: grube (Obelix) jest wielki, jego banan skutecznie powoduje jego chód wolnym, ręce trzyma ułożone jak prawdziwy 'Polak myślący', zaś mały chudzielec (Asterix) zadziorne kręczy zupełnie jak po dziesięciu eliksirze siły, który faktycznie niemal jak efloedyzja. Elementy walki na zasadzie [illegible] a zwykłe zbieranie przedmiotów porozrzucanych tu i ówdzie [illegible] nie wróży tej grze pięknej przyszłości. Jak się dowiedziałem gra ta pojawi [illegible] czona jest dla w downi w przedziale wiekowym od 8 do 14-tu. W ASTERIX zaimplementowano także kilka dodatkowych elementów, mających za zadanie ułatwienie rozgrywki, jak choćby zawody w rzucaniu żołnierzem Jutka Cezara na odległość (jak rzut [illegible] totemu). Piękniej się? Marzec [illegible] 99. [hlv]

CRASH BANDICOOT 3 (PSX EXTREME 8/11-12) Nareszcie mogłem zagrać w sequel gry, którą wręcz uwielbiam. Motywem przewodnim jest podróż w czasie. Jak już wcześniej informowałem, do rozgrywki stanie zarówno Crash, jak i jego siostra - Coco. A to daje niezłe zrądu np. na Wielkim Murze. W CB3 WARPED zaimplementowana bardzo wiele dodatkowych, bonusowych gier. Jest np. level bonusowy, w którym Coco przypyla na skuterze wodnym, zbierając power-upy, omijając bojo i przeciwników (do Muszę powiedzieć, że ten motyw m[illegible] ozwoli całkowicie, gdyż fale wzburzonej wody wyglądają lepiej niż w RAPID RA ER! Zasady rozgrywki się nie zmieniły (znów tysiące jabłek!), ale gra wygląda dużo ładniej od strony graficznej (Crash bardzący w wod[illegible]e po pas widać w wodzie odbijającą się sylwetkę, a podczas zabawy w poz[illegible]omach podwodnych grafa urzeka), a rejcowność jest bombowa! Mamem oczywiście nadzieję przejść wanis poziomu, w którym Crash dosiada T.Rexa, a także rozwa[illegible]e pojawienia się Tiny Tiger (Tiger odlot!) ale szczegóły dogrero w recenzji, w odpowiednim czasie. Zdradzę jednak fakt, iż po rozwalaniu w/w gada [illegible] Kamera w niektórych poziomach pracuje pięk[illegible] mu od przemieszczanie się w stronę kamery poczym kamera płynnie przejeżdża za widok "z boku" aby level zakończyć "na kamerze" przylgnięcie za plecami Crasha. No i nie zabrakło tu humoru na najwyższym poziomie, gdy np. Crash z[illegible] jakiś maniak wywijający dwuręcznym mieczem, jego dolna część tułowia [illegible] bierze się do spacer gdy góra zostaje w[illegible]. Pierwsze wrażenia 9,5! [illegible] ten tytuł jak dzikt! [hlv]

CO NOWEGO?

Cieszyło mnie podczas zabawy to że BUG'S LIFE (PSX 813) wygląda bardzo ładnie. Jest to gra bardzo kolorowa nawet rok mi zajęła (sterowana raczej do młodszych Graczy) przygoda w tym małym ucha muzyka. Ale kompletnie mnie zasmuciło to że BUG'S LIFE ma w sobie coś, co skutecznie odstraszy sobie odpycha Gracza. A chodzi oczywiście o najczonność zmiennej dynamiki tego tytułowego biskupa wyraźnie, a zmagania mrówki z jakimiś nieaktami na tace wydają się dosyć kontrowersyjnym pomysłem jak na platformówkę 3D chcę [illegible] tywczym i oryginalnym. Tak jak już [illegible] wałem wcześniej, gra ta jest wykonana [illegible] czego sobie nie odpycha. Firma DYSNEY INTRACTIVE [hv]

5



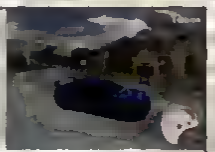
O nowej platformówce 3D JOE BLOW firmy TELSTAR było dosyć głośno ok. rok temu. Jednak gdy na rynku pr[illegible] się sporo innych gier tego typu o JOE BLOW zapomniano. Tymczasem na łamach ECTS tytuł ten pojawił się ponownie, tym razem już w grywalnej wersji. Akcja gry dzieje się w "krainie snów", gdzie Zły Król zniewolił Królewnę Snów i do tego momentu małe dzieci mają koszmary. Gracz [illegible] ląduje w roli małego urwisa Joe, który postanawia uratować Królewnę i [illegible] wrócić spokój w Krainie. Musi on przejść przez 5 różnych światów zbierając [illegible] potrzebne do pokonania króla przedmioty. Niestety w prezentowanej wersji bieta oprócz złych stworków i strzeszałe w dotarciu do celu przeszkadzały mi także błędy [illegible] programistów. Bezradziejny system kontroli (czego brak obsługi pada analogowego [illegible] to wymaga też system kamer, które często uciekały gdzieś za ekran [illegible] jest bardzo kolorowa, co na pewno przyciągnie wzrok wielu dzieci, dla których to JOE BLOW jest przede wszystkim. Jednak na razie gra zasługuje tylko na słabą czwórkę z minusem nadziei, że [illegible] dokończenie nie [illegible] twórcom kolejnego roku. [nor]

4

WYŚCIGI

C3 RACING to nowe wydanie ze stajni INFOGRAMES [illegible] wać będą w wysokiej rozdzielczości [illegible] niu klamstewdu)! Na razie C3 RACING [illegible] CTOR CHAMPIONSHIP) nie prezentuje się zachęcająco. Model jazdy zdawał mi się być bez [illegible] a kolizje zmiażdżenia doszczętnie (przeważnie przed[illegible] przeciwnikami z którymi w kilka sekund znajdujesz się na pobliskim drodze, pozostawiając [illegible] chód zaczął [illegible] jak ptak). Zdaniem pewnemu dziennikarzowi powiedziałem, że jeszcze muszą nad tym programem sporo popracować, a [illegible] z pewnym grymasem na twarzy przyznał mi świętą rację. Trzeba tu być 30 na 5 konkurencjach świata. Będą [illegible] przebiegające m.in. przez Peru, Chiny, Anglię, Włochy, USA i wiele innych krajów. Niedostępne designer, z którym rozmawiałem chwalił się, że planuje nocne [illegible] wyjątkowe realistyczne, ale nie chciał mi ani jednego poziomu nocnego zaprezentować (ponoć nie były jeszcze wystarczająco dopracowane), wspomniał także o bardzo pełnym odwzorowaniu warunków pogodowych (mgła, deszcz itd.). Co do samochodów to będzie można wsiąść zarówno do najnowszych modelów produkowanych seryjnie jak i do prototypów, jakimi by się zapewne sam James Bond zadowolił (przyznam że modele zostały wykonane bardzo ładnie z uwzględnieniem wielu detali, 24 samochody). Twórcy tego wydają się będzie to racer nowej generacji, w co jednak pokładam nie [illegible] ne gdy widzieli ten tytuł w akcji. [INFOGRAMES, listopad/grudzień] [hv]

5



Gdy po raz pierwszy ujrzałem TEST DRIVE 5 (PSX 813) [illegible] wróci zaczęłowałem się w negatywnym tego słowa [illegible]. Pech chciał, że akurat jakiś francuski dziennikarz uruchomił tryb 2 Players [illegible] oczywiście nie sprzeczałem się gdy go pokonywałem ze nie ma innego wyjścia jak tylko za mną zagnać. Zagrał a i owszem, przegrał i mnie pochwalił sobie później. Podczas rozgrywki w tym trybie byłem zaskoczony bezradnością wręcz grafika engine podawała rad. Nie chciało mi się nawet grać. Wziąłem jednak szybko poprawkę, iż jest to naprawdę wczesna wersja programu i rzeczywiście tak było. Zdziwiłem się bardzo, gdy na stoisku pewnej firmy [illegible] [illegible] rodzinkę Dual Shocka ujrzałem TD5 w o wiele dalej posuniętej fazie [illegible]. Można nawet zaryzykować stwierdzenie, że TD5 nie się na ukończenie. [illegible] Jakie wrażenia? Powiem krótko: [illegible] wielkości oponku będzie to mały fajek. Fury modelowo - Dodge Viper 1996, Chevrolet Camaro 228 SS LT4 1997, Saleen Mustang S351 1998 itd. [illegible] o do tras to prezentują się dosyć ładnie. Moskwa, Blue Ridge Parkway [illegible] nburgh 1914 innych. Dużą atrakcją jest oczywiście [illegible] Traffic [illegible] na ulicach jest bardzo ślamazarny i o zroślinkę lepiej. Engine [illegible] wel [illegible] tnych, dodane więcej kolorów, ale jak na mój [illegible] [illegible] dostępnych. Fizyka także nie została odwzorowana [illegible] w serii TD zawsze tak było. W końcu to arcade'ówa [illegible] [illegible] Nagle [illegible] analogu i Dual Shock. Listopad. [hv]

7

BIJATYKI

JACKIE CHAN STUNTMASTER w którego można było pozaplać na stoisku SONY. To [illegible] navalanka, w której popularny aktor Jackie Chan składa [illegible] [illegible] [illegible]

SPORTOWE

ACTUA GOLF 3 Co można poprawić po tak udanej grze jak część 2? Ano twórcy zapewniają, że będziemy mieli do czynienia z poprawionym tłem (tą kwestią zawodnicy mają z klimatycznym polem golfowym), jeszcze bardziej dopracowaną grafiką, dwukrotnie większą ilością animacji oraz niesamowitym wręcz realizmem zarówno ruchów zawodników, jak i samej rozgrywki. Pozostaje mieć nadzieję, że wszystkie te zapewnienia zostaną spełnione i TV Zobaczymy [ej!s]

6

ACTUA HOCKEY 2 to znów kontynuacja, tym razem hokeja na lodzie. Powiem szczerze, że jedynką według mnie była lepszą i dlatego ze AH2 najbardziej spośród dotychczas AS-ów [illegible] ga od poprzedniczki zwróciłem nań uwagę większą niż na pozostałe. Grafika ulegla znacznej modyfikacji. Motion Capture prezentuja się realistycznie, a grywalność ma się dużo lepiej niż w pierwszej części. Gre będzie [illegible] twardsze; przypominała styl arcade owy, będzie dostępna statystyk kreowanie zawodnika i tryb w kto[illegible] mozemy stoczyć pojedynek [ej!s]

6

ACTUA SOCCER 3 kolejna część piłki nożnej, które od samego poczatku [illegible] piłkarskiego [illegible]. Co tu jeszcze można zmienić? przecież zaskakmo już drugą [illegible] W materiałach prasowych nie ma słuchu jednego zdania, które mogło by przekonywać że AS3 będzie lepsze od poprzedniczki co więcej, poza nową formą praktyki na obiecuje się żadnych pewnie[illegible] zmian wzgledem "dwójki". W gre troche pograłem i nie zmieniam opinii ani o trochę [ej!s]

7

ACTUA TENNIS to [illegible] a gra tego typu z siłą Actua. Tradycyjnie producenci zapewniają o doskonałości tego produktu lecz po krótkiej [illegible] grania w wersję beta nie dostrzegłem w niej nic szczególnego. Ciekawe może być to, że oprócz zwykłej rozgrywki będziemy mogli zagrać w trybie w którym powoli będziemy piąć się na sam szczyt listy ATP. Rozbudowany ma być również wachlarz kamer [ej!s]

6

COOL BOARDERS 3 jadhodzi wreszcie kolejna i może stać się prawdziwym snowboardowym hitem nad nadejdącego sezonu. Jakiekolwiek dwudziestu autentycznych deskowiczy mogli zjechać po paroz trzydziestu trasach umieszczonych na pięciu [illegible] górach świata. Tak wielu tryebów zabawy jak w CB3 nie było jeszcze nigdzie. Lina dodatek to wszystko przy świetnej grafice, muzyce na i oczywiście bedącym niezmiernie[illegible] rajcowności. Grafika [illegible] została się tylko nieznacznie przyrastało się naturalnie bardziej do samych sylwetek zawodników i ich ruchów (wygląda to nawet lepiej niż w faworyzowanym 1080 Snowboarding z N64). Muzyka to oczywiście hip-hopowe klimaty a samą miodność wzbogaca jeszcze bardziej, ponieważ nie jest już tak łatwo wykonać jakiekolwiek trik [ej!s]

8

LIBERO GRANDE firmy **NAMCO**, pokazywany na stoisku SONY, okazał się najwyższym sportowym hitem. Jest to konwersja, z automatów, piłki nożnej przy której Norby już od pół roku przetrząsał ostatnie pieniądze, wrzucając kolejne żetony. Na targach nagrałamy się w playstationową wersję do woli, o jakości [illegible] dwie mnie z nóg. LIBERO GRANDE [illegible] automaty różni się od płopkowej wersji jedynie [illegible] stadionami, grafika i rozdzielczość nie straciła przy przenoszeniu gry na PSX a ani trochę. Grywalność jest taka sama a dodano tu jeszcze kilku nowych zawodników. Będzie ich pięć rodzajów: rozgrywek oraz możliwość grania we dwóch naraz. Że co ze rzekomo granie we dwóch w piłkę nożną jest czymś niezwyczajnym? - spytał by ne jeden. Tak, bowiem LIBERO GRANDE to nie zwykła kopanina. Jest [illegible] realizacja wdrogi tego typu gier. Otóż po boisku poruszamy się tylko jednym zawodnikiem, który jest tytułowym Libero - a nasze możliwości co do sterowania pozostałą częścią drużyny ograniczają się do rzadko zrobienia wślizgu czy też podania piłki jeśli dany dolecieć [illegible] ma. My natomiast odwalamy całą robotę i biegamy od defensywy do ataku tak aby wynik tego był jak najlepszy. Wa dwoje gramy na podzielonym ekranie każdy Libero ma przypisane swoje najlepsze cechy (szybkie bieganie, strzał). Gra ta wykorzystywać będzie Dual Shocka i jeżeli wszystko dobrze pójdzie będzie to wielki HIT [ej!s]

9

MICHAEL OWEN'S WORLD LEAGUE SOCCER [illegible] firmy **EIDOS** [illegible] jest to kontynuacja tak bardzo chwalonej na naszych łamach kopaniny. W poprzednio [illegible] szczególnie dawało się we znaki słaba grafika, i właśnie na tym elemencie postawiono [illegible] bardziej zwrócili uwagę w drugiej części. Poza tym, twórcy obiecują [illegible] jeszcze wszystko co się da, dorzucą kilka nowych elementów, tak aby [illegible] pewnie konkurencja dla wszystkich nowych kopanin. Motion Capture u użyciu wspomniany wyżej zawodnik, stadiony mają być jeszcze ładniejsze, gra wykorzystywać będzie możliwości zestawów Pro Logic Dolby Surround Sound. [illegible] w październiku. Oby tym [illegible] poprzetrącale się w głowie tak jak zdarzyło [illegible] -ostatecznemu kolejne Kali-mu [illegible]

7

NFL EXTREME na pewni będzie jednym z lepszych [illegible] jest [illegible] [illegible] tu bardzo dużo opcji zarówno [illegible] [illegible] wana spotkania. Gra wyk[illegible]

8

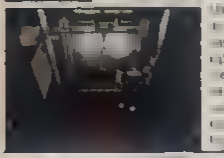
[illegible] w **EIDOSIE** [illegible] **PFA SOCCER MANAGER** [illegible] [illegible] [illegible]

CO NOWEGO?

GALERIANS firmy **SCSII** to wierna podróba RESIDENT EVIL, a podobieństwo dotyczy ułożenia kamer, jakości renderingów, poruszania się postaci, ścieżki dźwiękowej, wstawek FMV. Bohaterką gry jest dziewczynka obdarzona energią, za pomocą której może (po kilkusekundowej koncentracji) strzelać jak z bazooki co akurat wydało mi się zbyt "kosmiczne". Telony delikwent staje w płomieniach, chwieje się chwilę na nogach, po czym pada na mordę (trupy na zmianę). Scenariusz rozgrywa się w podziemnym [illegible] podróżami dokoła czenia. Dziewczynka musi wydostać się z labiryntu korytarzy, po drodze ob[illegible] komu trzeba. [ści]

7

HARD EDGE SUNSOFTU [illegible] z trzech pozycji, rezydentopodobnych na [illegible]. Ubogach - zdrowo najgorsze. Po pierwsze dość [illegible]wny rendering lokacji nie pasował do wykonania [illegible]ego bohatera. Ikierujemy postacią elbo kobitą). Poza tym bardzo fatalna zdawało się sterowanie, na przykład po wycyganięciu pistoletu nie można [illegible] było się obrócić. Dźwięk niespecjalny, [illegible]ków jak na lekarstwo, bo w czasie [illegible] minut nie spotkaliśmy ani jednego [illegible]gnozujemy kolejnego średniaka. [ści]



5

[illegible]orzotniety diabełek **HUGO** przygotowuje się do lądowania na PlayStation. Zabawa jest czysto zręcznościowa, polega na zadawaniu w odpowiednim czasie określonych rozkazów (jeden klik na padzie). Na przykład jadąc drezyną trzeba uważać żeby nie [illegible]czołowego" z lokomotywą, w tym celu wystarczy jedynie odpowiednio sterować na torowiskach. Esencją gry są wszelakie niepowodzenia, które diabełek, jak przystało na półdemona, odgrywa bardzo zabawnie, nie zapomnając przy okazji rzucić jakimś mocnym tekstem. W grze jest siedem etapów, z tym że [illegible] znanych już uprzednio z Amigi (tak, drezyna, samolot i urwiska). Grafika rysowana, całkiem [illegible]ta. [ści]

6

Przechodząc obok **LING RISE** [illegible] nie można było nie zauważyć gry z CRASH BANDICOOTEM tyle za produkcji **SCII** jest z gatunku **RPG**. Duża ilość kolorowych teksturowanych pseudo trójwymiarowe środowisko (daleko widać) z licznymi obiektami, [illegible] się nie kaszani), oraz duże postacie (niezłe ścieżki dźwiękowe przygrywające cały czas naszym poczynaniom - to największe atuty tej pozycji. Walka odbywa się w czasie rzeczywistym, bezpośrednio na ekranie głównym, i ma bardzo zręcznościowy charakter - nasz bohater da rozwalki wykorzystuje swoje[illegible] towarzysze - latającą wiewiórkę, która bekuje napotkanych wrogów. Całość ma szansę spodobać się zarówno amatorom gier zręcznościowych, jak i RPG. [ści]

7

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER [illegible] na którego można było się natknąć na stoisku **EIDOS**. Był pozycją o najlepszym engine'ie ze wszystkich testowanych [illegible]ze mnie [illegible]. Gra wygląda jak na N64 ze względu na wyższą rozdzielczość (512x240) i [illegible]wersyjną jakość [illegible]ących tekstur, na których nie widać żadnej [illegible] [illegible]ezne [illegible]y z których zrobiono te skały, nie zalamują się na [illegible]. Na[illegible]wiec wspomnę jeszcze o dobrych efektach świetlnych i pełnym Motion Capture. Gra jest zręcznościowo-TPP z elementami przygodowo-logicznymi, a główny bohater, Raziel, jest zrobiony z około 1500 poligonów, co daje wyraźniejszy efekt. Postać potrafi skakać, pływać, wspinać się, używać w powietrzu, przesuwać większe bloki, strzelać [illegible]yć. Scenerie [illegible] obfitują w hordy nacisk[illegible]ych na nas monstrów, na korzyść dużej liczby zagadek, co upodabnia SR do pierwszego *TOMB RAIDERA*. Zasoby [illegible] dla ekstra [ści]

9

MONKEY HERO (PSX811 12) firmy **TAKE 2** to gra przygodowo zręcznościowa [illegible] do starszego pokolenia. Sterowana przez nas małpa przemierza różne scenerie o rysowanym charakterze grafiki, bardzo kolorowej, jednak w naszej rozdzielczości nie wyglądało to zbyt dobrze. Przez cały czas trzeba uważać na różne przeszkadzajki, które sukcesywnie [illegible]ują nam energię. Na podstawie kilkunastu minut zabawy ciężko jest ocenić [illegible] grywalność tej przygodówki, jednak z mojego punktu widzenia [illegible] nie prezentuje się ona nadzwyczajnie. Może się mylę. [ści]

5

MONSTER SEED SUNSOFTU to RPG z turowym systemem walki. Małe [illegible] wrzaski i te [illegible] powodują dość często [illegible]. Gra była w języku japońskim, więc [illegible] nie można było wykapować o co [illegible]. Co [illegible] tabliczce, nie macyjnej, [illegible] napis 2 Players. [ści]

5

STRZELANINY

[illegible] **ALIEN RESURRECTION ACCLAIMU**. [illegible] [illegible] [illegible]

DODGEM ARENA firmy **BLACK FRIAR** to [illegible] gra sportowa w [illegible] Zasadami [illegible] sterami [illegible] poruszając się po owalnej [illegible] w [illegible] i zaliczać gole wrzucając w tym celu [illegible] do [illegible] maszyny. Wszystkiej jednak zasadniczo [illegible] to w dużo lepsze maszyny CPU lub Graczy (czterech - na dwóch zsieciowanych konsolach), robi [illegible] to samo, więc nieoryginalnie dochodzi do starć. Na powiększonej porozrzucane są różne rodzaje [illegible] bonusów i upgrade'ów, ale w ferworze walki ciężko [illegible] coś [illegible] Kwadrydzieść sekund to prostej piłka przyszłość, ale nie spodziewaj [illegible] się jakiegoś wielkiego hitu. [ścl]

6

EXTREME ASSAULT [illegible] z dwóch pozycji na PSX, które można [illegible] [illegible] firmy **RAGE** (na estety na Sonacie). Pozycja [illegible] można by określić jako futurystyczne [illegible] strzelanka. Dobry engine z dużą [illegible] dwustronni dużo fajerwerków, co jego możliwość gry we dwóch Graczy dużo [illegible] obsługę "negrelów" w pełni opłaca to pozycję. Na oryginalnego, ale [illegible] [illegible] [illegible]

REDAKCYJNY WYPAD NA ECTS '98

czyli... SYMULATOR RUMUNA

Dnia 4 września br. nasze grono redakcyjne w składzie Aju, HIV, Mr Sclera oraz EJSI. Norby (który pojechał trzy dni wcześniej) wyruszyło na londyńskie targi ECTS '98 (06 - 08.09).

Wyjazd o godz. 14.30 autokarem Ikimex i wideo, tyle ze popsute) w cenie 960 zł w dwie strony. Dla umilenia 27 godzin ugniatania czterech liter zorganizowaliśmy sobie w autokarze małą imprezę, żeby nie powiedzieć libację, więc obudziliśmy się rano w skompaniamencie toczących się po podłodze puszek po piwie. W czasie półtoragodzinnej przeprawy promem z Calais (Francja) do Dover (UK) odnowiliśmy swoje zapasy w bezcłowym sklepie i już przed godziną 16.00 (jedna godzina do tyłu w stosunku do Polski), pełni optymizmu, wylądowaliśmy w samym Londynie. Wspomnieć jeszcze trzeba o przejściu granicznym, gdzie HIV był zmuszony uciekać się do przeróżnych sposobów, by celnik zechciał wpuścić go do Anglii. Ostatecznie pokazał mu swoją brzydką gębę w gazecie - chłop zmiękł i puścił zgi(Red)la.

Zarezerwowany wcześniej hotel mieścił się 100 metrów od hali Olimpia, gdzie następnego dnia miał rozpocząć się show. Pokój był schludny, najważniejsze jednak że tańszy niż przewiduje norma (80 funciszy za dobę - 1 funt to ok. 6 zł). Tego dnia nie mieliśmy zamiaru siedzieć zamknięci w czterech ścianach, więc rzuciwszy torby na prycze ruszyliśmy pędem na podbój Londynu. Ale już metro ostudziło nasze nader podekscytowane nastroje - za kilkukilometrowy kurs do Picadelle Circus (centrum) automat zażądał w przeliczeniu prawie 10 zł za co dostał tęgiego kopa.

Londyn nas oczarował. O godzinie 21.00 chodniki były zatłoczone do tego stopnia, że trzeba było chodzić po krawężniku, ulice tętniły życiem, odblaskowymi kolorowymi neonami a witryny sklepowe przyciągały wystawionymi nań towarami. Zszokowały nas dwie rzeczy: samochody i ceny. Te pierwsze ze względu na marki (Porsche, Jaguar, Rolls czy nawet Ferrari są na porządku dziennym, można spotkać Carrerę co 50 metrówki, a te drugie na wysokość (piwo w puszce 10 zł, zaś zegarki na rękę podchodziły pod 800 tys. zł). Napotkaliśmy kilku „alienów", którzy swoim wyglądem zarabiali na życie. Jeden z nich, taki ludek prosto z Gwiezdnych Wojen, zainteresował się tekturą PSX EXTREME (ciekawe, ile zczajał z tekstów?) - jeden egzemplarz dostał w prezencie za pozowanie do zdjęcia. Jegomość ten tak się „wgłębiał", żeby nie naprzać wczytał, że przez pięć minut zupełnie zaniedbał swój biznes (widocznie jest zaciętym fanem PSX'a). Na koniec refleksja o mieście: dementujemy plotkę jakoby to Anglicki były brzydkie. Bzdura - mieliśmy krawaty pod samą szyję.

Pierwszym naszym przystankiem był Sega World - siedmiopiętrowy salon gier, do którego wejście jest od niedawna bezpłatne. Ludzie! To jest szok! Wszystkich szczegółów dowiecie się z artykułu Norby'ego w przyszłym miesiącu. Póki co powiemy tylko tyle, że przeżyliśmy tam najszybsze dwie sekundy w życiu, w czasie których spadliśmy swobodnie w specjalnej windzie krzesełkowej z wysokości 35 metrów. Namco World, do którego udaliśmy się zaraz potem, już nie wywarł na nas takiego wrażenia. W pokoju wylądowaliśmy grubo po północy, wymęczeni jak zdechłe kury. Perspektywa zbliżających się wielkimi krokami targów wydawała się tylko niesmacznym dowcipem.

Kolejne trzy dni upłynęły pod znakiem ECTS-u, po którego halach biegaliśmy jak z pypciem. Żeby się nie powtarzać i patrz relacja!, opowiemy jak to wygląda od nieco innej strony. Sam gmach Olimpia Hall umiejscowiony jest przy tłuchawej ulicy, niedaleko centrum miasta, i sam obiekt nie jest niczym nadzwyczajnym. Już przed wejściem każdego dnia imprezy, przewijały się różnorakie dziwolągi: jak chociażby sakramentalne potworki z ODT, czy dwa upierdliwe Wormsy, rzucające w ludzi bananami, nie stroniąc również od rękoczynów. Jako że robale były duże i mało zwrotne można im było posłać w odwecie kopniaka w tyłek, czego nie omieszkaliśmy uczynić.

W środku hali już było bardziej tłoczno, wszak można się było w miarę swobodnie poruszać. Największą atrakcją tejże imprezy (poza grami były dla nas dziesiątki skąpo odzianych pań (do not touch!), które ekutecznie rozpraszały nas swoją obecnością. Najatrakcyjniejsze okazały się hostessy z CODEMASTERS, które odwaliły na balkoniku tańce rodem prosto z betu go-go. Wszystkie najatrakcyjniejsze „okazy" postaramy się zamieścić za miesiąc, jak zwykle na przedostatniej stronie. Czekajcie, bo naprawdę warto!

Wchodząc na takową imprezę jako reprezentanci prasy (my), organizatorzy wręcz proszą się, żeby człowiek takowy cokolwiek stamtąd wyniósł, bo już przy wejściu wręczają każdemu ogromną torbę na „łupy". Naiwni Brytyjczycy nie docenili chyba możliwości polskich ekip, które w myśl zasady „jak dają to bierz" (jak nie dają to też bierz - a jak masz dużą torbę to bierz po trzy kilo) zgarnęły co wpadnie w łapska. Takim oto sposobem, jeden ze znanych mi (bliskich) kolekcjonerów w transie zbierania zapakował do torby 40 mapek stoiska SONY (po co?), czy pozostawioną gdzieś na ziemi listwę podłogową. Dziesięciu takich jak on wyniosłoby cały ECTS w niespełna dwa dni. W naszej ekipie rolę prawdziwego Polaka (habierza) odgrywał HIV który po jedynej porażce w TEKKEN 3 (na rozgrzeszenie napiszemy tyle, że z ciemnoskórym pracownikiem SONY) zemścił się odrywając ze ściany plastikową tabliczkę informacyjną T3 (obecnie zdobi ona ścianę nad jego łóżkiem, czasami łóżko) i pozyczając sobie kubek z PlayStation spod lady. HIV rulez!

W pierwszym dniu targów nasza Redakcja, jako jedna z nielicznych, została zaproszona na wieczór rozdania nagród ECTS-u dla najlepszych produktów w poszczególnych kategoriach (nie było tam żadnych innych przedstawicieli polskiej prasy konsolowej). Impreza odbywała się w klubie sportowym Chelsea, skąd rozciągał się piękny widok na stadion. Pomijając fakt braku odpowiednich strojów na tę okazję (tylko Mr Sclera wyglądał na dżentelmena), zacho wywaliliśmy się popiewnie, że

Pila

znaczy nie zaprawiliśmy się w trupa serwowanymi tam piwami, chociaż Ajów i HIV'owi brekowało do „szczęścia" co najwyżej po jednym piwku na łeb. Ten drugi jak przystało na zwierza, wsiał więc (pod pretekstem palenia papierosa) had biustem pewnej urodziwej panienki, z którą na koniec zrobił wymowne zdjęcie. Kompletny kretyn. Żeby tego było mało, zerez potem zaczął nawijać do kelnerek, co również upamiętnił na zdjęciu. No koniec wpraszaliśmy się jeszcze na dyskotekę dla szefów firm (takich, co to mają wózki czterodrzwiowe, tyle że z jednej strony). Czad! Co tu dużo mówić, ekipa była drętwa na maksa, jedynie Aju i HIV jakoś się wybijali (piwko zrobiło swoje), lecz wrócili do stolika, bo stwierdzili że niezręcznie byłoby się obudzić z szefową SONY. Khm.

Wszystkie nasze zdobycze znosiliśmy do pokoju więc trzeciego dnia wyglądał on jak śmietnik albo skup makulatury. W sumie przywieźliśmy ponad 100 kilo wszelakich materiałów, i jedynym pocieszeniem była myśl, że przyjdzie nam to taszczyć jedynie do taksówki, a stamtąd prosto do autokaru. Jak się później okazało, opatrzność spłatała nam figla. W ostatnią noc, ze środy na czwartek, kilka osób nie spało w obawie przed spóźnieniem się na autobus (coś jakby warta), więc czas zabijali opowieściami z czasów Atari, Spectrum, C-64 i Amigi, opróżniając przy okazji wino Mr. Ścibry (angielskie wina mają twarde korki - Mr. Ścibra złamał na nim dwa korkociągi - w końcu wywiercił dziurę i przecedził po kropli przez sitko). O trzeciej w nocy HIV wpadł na pomysł zrobienia tostów, które zapomniał w porę wyciągnąć i dopiero syrena pożarowa odświeżyła mu pamięć. Przerażliwe wycie postawiło cały hotel na nogi, a przede wszystkim właściciela, który już po dwudziestu sekundach, w samej bieliźnie, był u nas, żeby w kłębach dymu zobaczyć głupią mordę HIV'a, trzymającego dwa zwęglone kawałki pieczywa. Rankiem, w dzień wyjazdu, napotkani hotelowi goście grozili nam palcami, rzucając tekstami w stylu „oj, wy - Polacy, zartownisie" lub „nie róbcie już tostów w nocy, proszę".

Od tego momentu zaczął się początek koszmaru, chociaż wtedy jeszcze nie mieliśmy o tym pojęcia. Otóż musisz wiedzieć, Szanowny Czytelniku, że taksówek w Londynie jest bardzo dużo, ale złapanie takowej w porze rannej graniczy więc z cudem. W każdym razie udało nam się tego dokonać na dziesięć minut przed odjazdem autobusu, ale telepiąc się w ogromnych korkach, nie mieliśmy szans na dotarcie na czas. Wysiadając w ogromnym pośpiechu, zapomnieliśmy zapłacić taksiarzowi, który o mało co nie wezwał policji (może to dlatego, że podczas podróży HIV "coś wyprodukował", aż taksówkarz zamknął szybę przegradzającą go od pasażerów, hyhyhy!). W każdym razie autobus zwiał. Po skonsultowaniu się z biurami podróży w Polsce, okazało się, że najbliższe wolne miejsca do kraju znajdą się za niespełna miesiąc, zaś na kolejne bilety nie mogliśmy sobie pozwolić, ponieważ dzień wcześniej celowo puściliśmy całą kasę. Cztery sieroty, ze stukilogramowym bagażem, z kilkudziesięcioma funciakami, jednym chlebem, kilkoma batonikami Twix, pięcioma plasterkami szynki, kilkoma konserwami, mieloną kawą i jedną Colą i paczką fajek oddalone o dwa tysiące kilometrów od domu. Czujecie ten klimat? To nie była gra, a jeśli już, to fotorealistyczny „Symulator Rumuna".

Kolejne dwie godziny spędziliśmy na dworcu, siedząc zrezygnowani w poczekalni, sporządzając przy okazji bilans rzeczy posiadanych (głównie artykułów spożywczych) i licząc majątek z dokładnością do jednego pensa. Potem każdy zaproponował swoje plany powrotu, które w końcu wcieliliśmy do jednego włócz - chociażby na piechotę.

Nad kanał (miejscowość Dover) dostaliśmy się angielskim PKS-em (80 zł od osoby za 100 km), a podróży tej o mało co nie przypłaciliśmy utratą bagażu, ponieważ w mowiedzy wpakowaliśmy swoje manatki nie do tego luku co trzeba i kierowca wystawił nam je na chodnik w jakiejś wsi Idiotel. Jeszcze bardziej nierozgarnięty był z pewnością osobnik, który spytał się kierowcy czy jesteśmy w Anglii czy Francji, co nas lekko podniosło na duchu (są więksi kretyni niż my, a jednak!). Odprawa celna i przeprawa promem obeszły się bez większych niespodzianek, jeśli w ogóle można mówić o ich braku, bo tak naprawdę co 10 minut strzelaliśmy jakąś gafę, gubiliśmy coś albo nie mieliśmy pojęcia co robić dalej. Naszymi czterdziestoma pensami (po jednym pensieku - około 25 dekoli) zemściliśmy się na pani sprzedawczyni, kupując na promie jakąś angielską gazetę, z której dowiedzieliśmy się, że prezydent Bill Clinton ma jeszcze większe przekopy niż my (coś o "paleniu cygara").

Na dworcu w Calais podłamaliśmy się zupełnie. Okazało się, że podróż koleją jest tutaj nie na naszą kieszeń, a na dodatek takich delikwentów jak my (tyle że deportowanych) było tutaj nie mało - jednak większość z nich parła uporczywie w drugą stronę, do Anglii. Co ciekawsze, 90 procent tych jegomościów była Polakami, o czym pierwszy dowiedział się HIV wchodząc do toalety (sypialni) i pytając, niepewnie, na głos przebywających tam tłumnie ustępierzy „Czy ktoś tu mówi po Polsku?". W gromkim śmiechu padła odpowiedź „Nie". Z opowieści krążących po tym przybytku dowiedzieliśmy się, że niektórzy czekają na powrót do kraju już ponad tydzień, co nas nie podniosło na duchu. Największym przebojem okazał się pewien Polak, posiadający bilet powrotny na autobus (kasa już mu się skończyła) pewnej linii autobusowej, kursującej tylko we czwartki. Był zdruzgotany, bo tego dnia, we czwartek, autobus ten się nie pojawił, co zmuszało go do przeczekanie tam jeszcze tygodnia, do następnego czwartku.

Po obfitej wieczerzy (Twix plus łyk Coli) wskoczyliśmy do łóżek - jak przystało na realistyczny symulator kioskarza na ziemi zmieniającego wertownika co godzinę. Wszak bagaż nasz („makulatura i szmaty") był bardzo cenny. Obudził nas odgłos podnoszonej z mozołem do góry żaluzji za którą ukazała się w pełnej krasie... księgarnia, a nie, jak mieliśmy nadzieję, sklep spożywczy lub bufet. Totalna zalamka. Po szybkim śniadanku (bez picia) udaliśmy się pod terminale graniczne i stojąc zaraz za szlabanami wyczekiwaliśmy autobusu na „czarnych blachach". Niezwykłą atrakcją umilającą był przejazd dużej ilości starych samochodów sportowych (był Ferrari z lat 50.) z Anglii do Francji, na terenie której odbywał się chyba jakiś zjazd. Po dziesięciu godzinach wpatrywania się w nadjeżdżające autokary, jak zbawienie, pojawił się wreszcie jakiś polski „sprzęt", jadący niestety do Szczecina, do którego za niewielką opłatą, wyczerpani ale szczęśliwi władowaliśmy siebie i nasze bagaże. Rodacy po usłyszeniu naszej historii obdarowali nas wszelakimi pyszności (kanapki, woda itp.) i za co jeszcze im wdzięczni. W Szczecinie umówiliśmy się z jednym ze znajomych nam Czytelników, który pożyczył nam forsę na bilety do Katowic. Część pieniędzy przejedliśmy i przepiliśmy od razu w pobliskim barze - o mało co nie utykli nam kasy na pociąg. Przejazd obył się na szczęście bez specjalnych atrakcji i po 10 godzinach podróży, w niedzielę 13 września '96, w późnych godzinach wieczornych, dotarliśmy do naszych domostw.

Redakcja

Ulubiony gatunek: wszystkie

SZERYF Mr. Ściera

Metal Gear Solid Spyro MediEvil

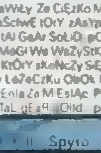
Ulubiony gatunek: wszystkie

Aju SZERYF

Metal Gear Solid, Spyro

Ulubiony gatunek: zręcznościowe

HIV



Metal Gear Solid Spyro MediEvil

Ulubiony gatunek: strategie

Norby

Metal Gear S... Metal...

Ulubiony gatunek: RPG

Piotrek

Metal Gear Solid, Spyro, Kartia

Ulubiony gatunek: sportowe

Myszaq

Metal ... Solid Spyro Medi...

STRZELANINY

Vigilante 8
Ace Combat 2
Time Crisis
A.S.D.
Colony Wars
Defender
Forsaken
F.C.L.A.P.D.
Twisted Metal 2
Die Hard Trilogy
One
Duke Nukem
Grand Theft Auto
G-Police
Point Blank

BIJATYKI

Tekken 3
Tekken 2
Soul Blade
Street Fighter EX
Rival Schools
Mortal Kombat 4
Bloody Roar
Tekken
Tobal No.1
Cardinal Syn
Bushido Blade
Street Fighter Coll.
Dead or Alive
Thrill Kill
WWF Warzone

WYŚCIGI

Gran Turismo
Wipeout 3DI?
Colin McRae R.
Motorhead
TOCA TCC
Need For Speed III
Wipeout
F1 97
MicroMachines V3
Ridge Racer
Rapid Racer
Moto Racer
V-Rally
[illegible]

PLATFORMÓWKI

Spyro the Dragon
Gex 3D
Crash Bandicoot 2
Heart of Darkness
Crash Bandicoot
Medievil
Pandemonium!
Wild 9
Skull Monkeys
Blasto
Croc
Pandemonium 2
Jumping Flash 2
Hercules (wg Disneya)
Tombi

SPORTOWE

ISS Pro '98
ABA Live '98
ISS Pro '97
Total NBA '97
NHL '98
WCS '98
FIFA '98: WC
Total NBA '98
Everybody's Golf
Coolboarders 2
Inter. Track & Field
Actua Soccer 2
Dead Ball Zone
Adidas Power Soccer '97
Tomb Arena

PRZYGODOWE

Metal Gear Solid
Resident Evil 2
Parasite Eve
Resident Evil
Tomb Raider
Tenchu
Tomb Raider 2
Nightmare Creatures
Alien
Discworld
Discworld 2
Oddworld: Abe's Oddysee
Playman Flanman
Broken Sword 2
Fade to Black

STRATEGIE

Final Fantasy Tactics
Red Alert (Westwood)
Warhammer 2, DO
Vandal Hearts
Warhammer
Kartia
Warcraft 2
RA. Command&Conquer
Small-ville Wars
UFO: Enemy Unknown
Tactics Ogre
Panzer General
Sim City 2000
Premier Manager
Transport Tycoon

RPG

Final Fantasy VII
Wild Arms
Suikoden
[illegible] of Fire I
Legend of Legaia
Diablo
Saga Frontier
Grandia Team Sega
Azure Dreams
Cool World
Alundra
Beyond the Beyond
Persona
Jing's Fiefdo

INNE

Bomberman World
Parappa The Rapper
Bust A Move: DBR
Bust Move 2
Namco Museum

LOGICZNE

Super Puzzle Fighter 2?
Devil Dice
Bust a Move 2
Kula World
Tobal Plus

W tym miesiącu, w wyniku burzliwych dyskusji wszystkich zg(Red)ów, dotyczących kolejności tytułów na liście w poszczególnych kategoriach, zmieniła się nieco na niej sytuacja. Każdy zg(Red) sporządził w tym celu własną propozycję rankingu dla każdej z kategorii. Następnie całość została zsumowana, co w efekcie dało finalną wersję. „Listy Przebojów zg(Red)ów PSX EXTREME" jest to zarazem odpowiedź na wszelkie pytania Czytelników dotyczące pomocy przy wyborze gier, na które warta wydać zaoszczędzone [illegible] nadzieję, że obecny stan rzeczy zdoła wam odpowiednio zaspokoić.

Najlepsze gry wszechczasów

Paweł Stępień
Pobiedziska

Maria Zdobylak
Radzyń

Rafał Wyżlic
Nowiny Dolne

Archiwalny
Mogiły, Tarnowy podzam.

LISTA PRZEBOJÓW CZYTELNIKÓW
PAŹDZIERNIK '98

1) TEKKEN 3
2) GRAN TURISMO
3) COLIN MCRAE RALLY
4) VIGILANTE 8
5) FINAL FANTASY VII
6) HEART OF DARKNESS
7) FORSAKEN
8) N2O
9) DUKE NUKEM
10) WARZONE

[illegible] ZA DARMO !!!

[illegible]

Mati

Ulubiony gatunek: zręcznościowe

Wszystkie macie w tym miesiącu [illegible] [illegible] [illegible]

SPYRO THE DRAGON

PSX EXTREME

jest" mu pyska, to przekonasz się, że warto są jego wielkie rogi. Znajdzie się także średniowieczny zawodnik kamikadze, zakuty w zbroję z pełnym hełmem przyozdobionym pióropuszem, wywołujący uśmiech na twarzy. Ogólnie przeciwnicy to jakieś przerośnięte kreatury, ale miłusińskie do tego stopnia, że aż szkoda ich załatwiać które szukają jednak same guza ale i formy bardziej humanoidalne licznie się spotyka wszyscy wykonani są bardzo ładnie elegancko animowani obłożeni teksturami i Gouraudem bardzo inteligentni. Głupy noszące na plecach worki z diamencikami nie dadzą się łatwo złapać, a nielicznie w grze bossowie zaskakują sztuczkami - nieźle kombinują. Wielką frajdę daje pewien ne niebieski lub fioletowo ubrany typ, który ucieka przed Tobą po całym rozległym terenie działań z zarąbanymi smoczymi jajkami - to baldzo ważne, aby go dogonić i zjarać bez jajek nie zostaniesz np przetransportowany do kolejnego świata przez „balonierza". A to boli. Generalnie przeciwników można podzielić na kilka kategorii. Są zatem tacy których można skasować wsiąc w nich „z bani" innych trzeba nieco podpiec to czym przed chwilą psiałem) z kolei jeszcze innych należy i podpiec, i walnąć „z byka"

W życiu zdarzają się takie chwile, dla których warto tułać się po tym padole łez. Ja się cały czas. Na pewno takim objawieniem jest najnowsza gra platformowa wydana przez SONY tu mowa tu o SPYRO THE DRAGON

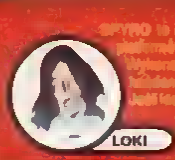
Spyro wiedzie żywot beztroskiego smoczego nastolatka. Nie musi dodatkowo nudzić się w budzie a co za tym idzie - słuchać bezmadrzejnych bellfrów i odrabiać lekcji zmywać naczyń ni tez przepisywać zeszytów. Można za to gonić po łące niczemu winne owieczki (to uwielbia czynić) przyglądać się lekkim jak powietrze motylom, i wykonywać temu podobne pierdoły (wiesz jak to kazdy smok). Jednak pewnego pięknego dnia gdy nic tego nie zapowiadało jego [illegible] się w jednej chwili zmienić diametralnie. Gdy starsza smoki [illegible] wygłupiły się przed kamerami telewizyjnymi stacji kablowej „Dragon Power" obgadując niejakiego Gnasty Gnorca nazywając go [illegible] brzydalem, ten poczuł się na tyle obruszony, że przy pomocy magii zamienił wszystkie smoki w nieruchome statuetki. Jak sam Spyro zauważył, wszystko wskazuje na to, że ma teraz dużo do roboty.

KONKURS!

Transport pomiędzy poszczególnymi światami odbywa się przy pomocy balonu którym służy „balonierz" właściciel balonu. Jeśli nie wykonasz danego questu, nie zezwoli Ci on na start. W każdym świecie balonarz nosi inne imię. PYTANIE KONKURSOWE: Wymień imiona wszystkich balonarzy w grze. Spośród kart z poprawnymi odpowiedziami rozlosujemy 5 koszulek SPYRO THE DRAGON oraz 3 czapeczki (, dzięki!) "I PlayStation Ternu nadesłane odpowiedzi upływ 20 listopada br. Wyniki konkursu ogłosimy w PSX EXTREME #16

Engine

Czy znasz dobrze znaczenie słowa POTWÓR? Jeśli nie to się mnie zamajom. To, czego grupa INSOMNIAC dokonała z engine em, po prostu w mojej pale się nie mieści. Bezsprzecznie ta gra zasługuje na Oskara w tej dziedzinie. Wyobraź sobie motyw następujący. Robisz rozpierdziel w wielkim, potężnym kanionie na jego środku znajduje się wieża, wchodzisz do niej, „magia" transportuje Cię na czubek wieży, skąd możesz się rozglądać swobodnie wokół (zarąbiste!). Motyw jest o tyle przedni, że animacja nie zwalnia (trzyma non stop 30 fps'ów). Ty hujasz na gorączkowo biegających gburów. Jednak zauważasz, że na horyzoncie widoczny jest ląd którego jeszcze nie zdążyłeś spenetrować bo nie miałeś sposobności ku temu. Rozpędzasz się czym prędzej skaczesz w powietrzu rozpościerasz skrzydła (skrzydeł



[illegible] Nie potrafi za to pływać i w ogóle boi się wody jak [illegible] przylepca życiem.

Zwykły rozgrywk[illegible] każdej grze tego typu bardzo prosta. Spyro musi przebrnąć przez [illegible] kilka światów podzielonych na podpoziomy, co jeden to trudniejszy. [illegible] niezbędne przedmioty w tym przypadku kolorowe diamenty i klucz[illegible] zdejmując po drodze kłątwę z każdego smoka z rodu z osobna. Statuetki smoków znajdujesz tu i tam jedna o rzut beretem od centralnego punktu w danym poziomie inne poukrywane w bardzo zakręconych miejscach np. w studni do której Ci się nie chce nawet zaglądać) a każdy po uwolnieniu rzuci jakimś tekstem. Niektóre smoki po prostu dziękują za uratowanie, inne dają jakąś cenną wskazówkę którą możesz przełożyć na [illegible] rozgrywkę np. smok da [illegible] namiary na jakąś ukrytą lokację). Poza tym, [illegible] spotkanie smoka jest jednocześnie checkpointem. W każdym wyk[illegible] dane zadanie ocal[illegible] odpowiednią ilość smoków [illegible] tów lub ab[illegible] k smoków, które zostały [illegible] jeszcze [illegible] a. Hm... nie trudno nie ma cudu. Jednym z najbardziej [illegible] tywów w tej grze są levele w których Spyro tylko wyłącznie fruwa (hej, „amerzy-beta-tanterzy"!). Poziomy te polegają na uporaniu się w czasie z licznymi zadaniami. Spyro musi min. przelecieć przez wszystkie kolorowe obręcze lawirując w przestrzeni, przez bramy musi zapalić oczywiście swoim ognistym oddechem, latarnie morskie spalać latające bezlednie samoloty załatwiać idiotów wioskujących w łódkach rozwalić skrzynie i takie tam. Levele te prezentują się doprawdy wspaniale. excellent!!!

Mimo wypełniania szlachetnego zadania Spyro wcale nie jest tak grzecznym [illegible] ja by Ci mogło zdawać. Ten gogus potrafi nieźle dopiec [illegible] sowym znaczeniu. Jak na smoka przystało Spyro zio[illegible] wrogów (po prostu źle się z nimi obchodzi), ale i do [illegible] wyk[illegible] swoje zdolności, którymi hojnie obdarowała go natu[illegible] Może np. podpalić drewienka dzięki czemu rozświetli otoczenie, może [illegible] cie[illegible] no nie ma co ściemniać używa tej zdolności przede wszystkim do eksterminacji wrogów. A trzeba przyznać, że tych w grze nie brakuje. Przeciwnicy Spyra to istna śmietanka twarzyska z niżin społecznych. Wielki byk, który najczęściej zawzięcie goni torreadora mieszkańcy na co dzień chyba w Starylandzie nie pała do Ciebia sympatią co podkreśla [illegible] zdz[illegible] grzebaniem kopytem w glebie zaś jeśli nie „zepsu-

ka? Nawet Anna Patrycy takich nie miała! I szybujesz do upragnionego miejsca - maraz konstrukcji i formy. Animacja nie zwalnia ani na moment! No i cieszy to że można wiele elektów otoczenie zniszczyć, hihihe! Np. możesz spalić wigwam z byczej skóry w którym ukrywają się tchórzliwi zbóje. Tudzież spalić kwatek - gdy nie chce Ci się go przeskoczyć.

Najosobliwszym spośród zmysłów jest wzrok. A grafika w SPYRO THE DRAGON może przywrócić wzrok nawet ociemniałemu. Bogactwo tekstur wprost zapiera dech w piersiach kolorystyka wydaje się być wręcz doskonała - oczy się nie męczą jednocześnie konsumując całość namiętnie idealnie „poskleja-ne" tekstury szokują. Całość prezentuje się wprawdzie estetyczne [illegible] i sprawia wrażenie przemyśl[illegible] go wielkiego projektu dopię tego na ostatni guzik, a wszystko pracuje w podwyższonej rozdzielczości! Animacja główne

Pita

go bohatera to czysty majstersztyk. Jak mówili sami twórcy gry, wykonanie animacji biegającego czworonoga wymagało nie lada zachodu - wszak układ kostny takiego monstra (???) jest wielce zawiły. Toteż trza się było napocić, aby dokładnie odwzorować ruchy jego tułowia. Przyznaję jednak, że twórcy Motion Capture i programiści wywiązali się z powierzonego im zadania na dychę. Spyro jest tak milusiński, że wręcz nie da się tego opisać. Myślę, że postać ta jest nawet nieco przesłodzona (sprawia wrażenie rozmarzonego), jak na realia PlayStation, w sam raz dla nintendowców, ale zaczynam coraz bardziej przymykać oko na takie motywy - chyba się uwrażliwiam (choć do końca życia nie skapuję, jak w nawalance lighterem może zostać krowa). Szkoda tylko, że muzyka nieco odbiega poziomem od całej reszty, choć wcale nie sądzę, że jest gęścią - po prostu za słaba. Ciekawostka: muzykę skomponował Stewart Copeland - były „garowiec" grupy The Police (lata 80.).

Niezwykle ważnym elementem w grach 3D, wpływającym w sposób znaczący na ogólny wizerunek danego tytułu, jest rozbudowane poziomów. Uff! pot wytarł mi się obficie na czoło. Poziomy są tak dupne, jak w żadnej grze wydanej dotychczas na PSX-e. Po prostu nie widać końca danej zony! A na dodatek nie ma tu wplecionego na chama efektu mgły. Cóż by jednak znaczyły wielgaśne poziomy, gdyby były proste, mało skomplikowane? Ano nic. Designerzy stanęli na wysokości zadania, serwując Graczom coś, co przerasta moje wyimaginowane wizje. Przyznać muszę, że nieraz gubiłem się podczas penetracji danego poziomu, zachodząc w głowę o drogę. Występują tu liczne skróty, zakamarki, ukryte lokacje i nie tylko zapragniesz.

PODSUMOWANKO

Prędzej będę się bał własnego cienia, niż rozciągnął swoje stopy bez zwieczulenia, niż komuś powiem, że gra pt. SPYRO THE DRAGON nie jest najlepszą platformówką 3D, jaką gały moje widziały (uwzględniając nawet Banjo-Kazooie z N64). Gdy dostałem gierkę do testowania w domu, to nie miałem nawet czasu myśleć o innych przyjemnościach, cieszyłem się do nieprzytomności. Wyłączyłem telefon, zamknąłem drzwi i fukałem na rodzinę, że rano nie zostawiłem w umywalce zarostu. A więc o czymś to świadczy. Przepraszam Cię, Szanowny Czytelniku, za wszelkie enomalia lingwistyczne, jakie popełniłem w tym tekście, ale ta gra nie pozwala mi normalnie prosperować w tym światku. Przez nią mam zawalony egzamin na Uczelni. Gdy pragnę zamykam oczy, gdy oglądam walki wrestlerów - zrę popcorn i chipsy, popijając piwkiem, a gdy gram w SPYRO THE DRAGON - ślinię się. Innymi słowy: cieszę się wtedy jak świnia w chlewie, pochrumkując radośnie - choć w gnoju się nie tarzam. Polecam jak cholera grę oczywiście tarzanie nie.

HIV

AJU

Mały bohater, ładna i nie rozmemłana się tekstury, doskonała praca kamery, cudowne sterowanie, wyśmienita płynność, duże lokacje w których można się pogubić, oldschoolowy humor, przyjemna muzyczka, „letnie" poziomy... edukacyjna gra, edukacyjna sprzęt. Wow!

DLACZEGO SPYRO JEST TAK DOBRY?

WERDYKT

SONY — PLATFORMÓWKA

GRAFIKA

DŹWIĘK:

GRYWALNOŚĆ:

PLUSY

- BUDOWA POZIOMÓW
- OPRAWA WIZUALNA
- ENGINE

MINUSY

- ZA SŁABA MUZYKA

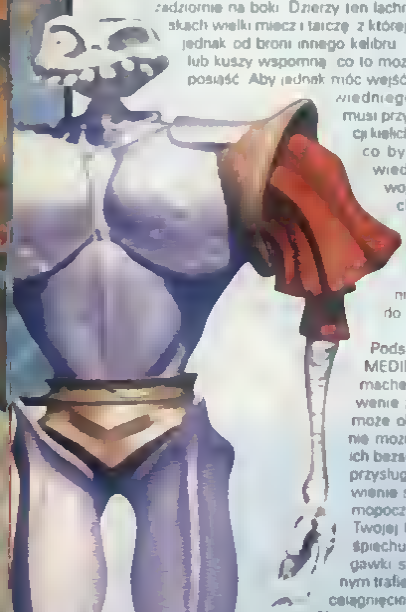
INFO: NA PŁYCIE ZNAJDUJE SIĘ DEMO CRASH B. 3

Piła

MEDI

Jak byś się czuł gdyby strzała wyrzucona z łuku po napięciu cięciwy na [illegible] trafiła prosto w Twoje oko? Na domar złego w oczodole by Ci się [illegible]domowił obszlugły robal o może i pajęk Brr... Pecha takiego miał Danny główny bohater nowej platformówki 3D od SONY który tak mizernie skończył podczas próby zrzucenia ze „stołka" czarnoksiężnika Zoraka.

Nad fabułą MEDIEVIL nie ma się co rozczulać. Fakt jednak jest taki, że facet został wskrzeszony tyle że pod postacią wyzartą już doszczętnie przez robale. W sumie w świecie gier wideo wszystko jest możliwe. Szkopuł w tym, że facet ten może wywołać jedynie uśmieszek politowania zarazem jednak wzbudzić sympatię. Danny porusza się jak prawdziwe pokreke, jakby nie miał sił a ich resztkę zużywał na małpowanie Charliego Chaplina podnosząc stopy nad ziemię podczas biegu bardzo wysoko zarzucając wątłymi barami zadziornie na boku. Dzierży ten łachmaniarz w swych kościstych łapskach wielki miecz i tarczę z której czasami robi użytek nie stroniąc jednak od broni innego kalibru ze o wielkiej maczudze toporze lub kuszy wspomnę co to można w Hall of Heroes posiąść. Aby jednak móc wejść w posiadanie odpowiedniego arsenału, Danny musi przytachać do w/w lokacji kielichy jak prawdziwy zuch co by je wręczeć odpowiednim historycznym wojownikom. Bez kielichów nie ma chlania? Nie ma mięsa dla Red Nacz dobrze się czujesz?, HIV zdecydowanie nie dochlałem wczoraj do końca :)

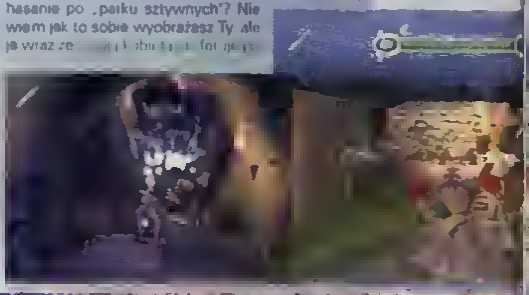


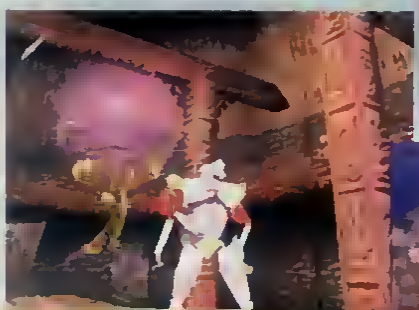
Podstawą egzystencji w MEDIEVIL wydaje się być machanie orężem w celu wyeliminowanie zbędnych wrogów. Nie jest to może obłosłym tradycją rytuałem ale i nie można stwierdzić, że Danny rozwala ich bezsensownie, jano od mięki wyzwala przysługując się tym samym do poprawienia swojego względnie dobrego samopoczucia. Niektóre zombiaki są żądne Twojej krwi do tego stopnie że w pośpiechu potykają się o przydługawe nogawki swoich dżinsów a po ewentualnym trafieniu Cię biegną się pochwalić tym całym incydentem reszcie popaprańcowej populacji. Nie możesz jednak pozostać dłużnym więc po krótkim pościgu dopadasz pacjenta wybijając mu z głowy krótkim combosikiem wszelkie głupstwa (kon-

KONKURS!

Główny bohater gry MEDIEVIL Sir Danny jest tak[illegible] że [illegible] żywi do niego naszą sympatię. Teraz postanowiliśmy zorganizować konkurs dotyczący tej postaci. Narysuj Danny ego w dowolnej sytuacji. Technika dowolna (tylko bez drzewiennych lub odlewów gipsowych!) liczy się jak najwięcej dość!). Najlepiej rysunki na kartkach z bloku technicznego (tzw. rysują nasi grafik). Najlepsze prace opublikujemy [illegible] najlepsi MEDIEVIL na [illegible] oraz [illegible] paczek PlayStation. Termin nadsyłania prac ubiega 201[illegible] poda[illegible] Wyni[illegible] konkursu ogłosim[illegible] PSX EXTREME

Dzięki porozmieszczanym w różnych miejscach księgom spoczywającym bezpańsko i proszącym się o wgląd w nie, dowiadujesz się szczegółowych informacji na temat różnych sakretów i fabuły gry - takie to perły mądrości. Nie powiem element ten jest [illegible] pomocny. Biegając po względnie rozległych terenach działań znajdujesz różne elixiry redukujące Twoje siły witalne siekając hordy w/w zombiaków, uważając przy tym na elementy scenerii które mogą być mało przyjazne. Już pierwszy poziom niczego dobrego nie wróży - bo i czy można do przyjemności zaliczyć hasanie po „parku sztywnych"? Nie wiem jak to sobie wyobrażasz Ty ale je wraz ze [illegible]





TRZY GROSZE SZERYFA

[illegible] tylko [illegible] przeciętnej przygodówki prostu nyzin[illegible] ale [illegible] Zbieranie [illegible] [illegible] [illegible]

MEDIEVIL

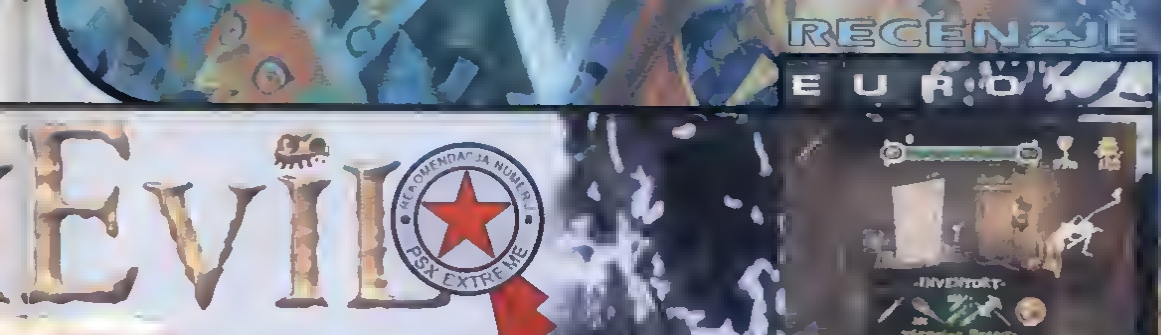
REKOMENDACJA NUMERU PSX EXTREME

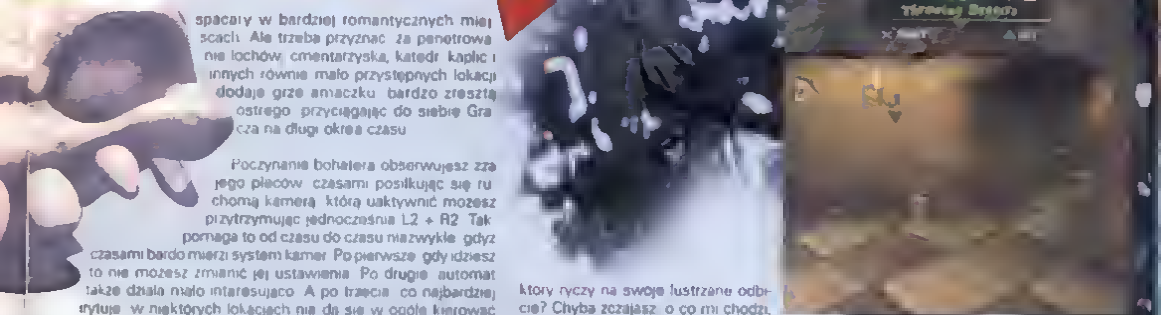
spacery w bardziej romantycznych miejscach. Ale trzeba przyznać, że penetrowanie lochów, cmentarzyska, katedr, kaplic i innych równie mało przystępnych lokacji dodaje grze amaczku, bardzo zresztą ostrego, przyciągając do siebie Gracza na długi okres czasu.

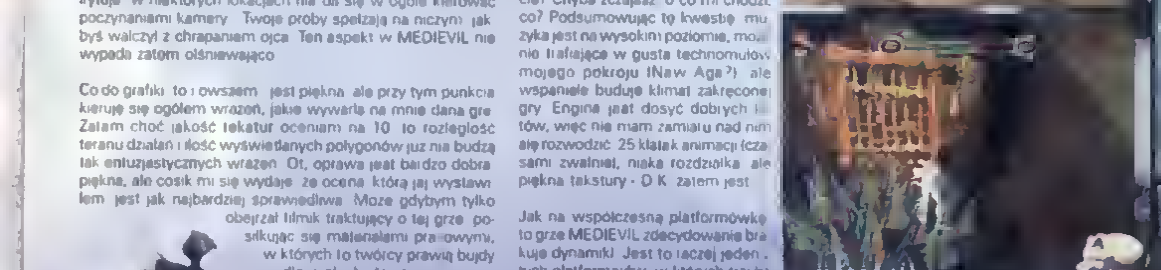
Poczynania bohatera obserwujesz zza jego pleców, czasami posiłkując się ruchomą kamerą, którą uaktywnić możesz przytrzymując jednocześnie L2 + R2. Tak pomaga to od czasu do czasu, niezwykle gdyż czasami bardzo mierzi system kamer. Po pierwsze, gdy idziesz to nie możesz zmienić jej ustawienia. Po drugie, automat także działa mało interesująco. A po trzecie, co najbardziej irytuje, w niektórych lokacjach nie da się w ogóle kierować poczynaniami kamery. Twoje próby spełzają na niczym, jakbyś walczył z chrapaniem ojca. Ten aspekt w MEDIEVIL nie wypada zatem olśniewająco.

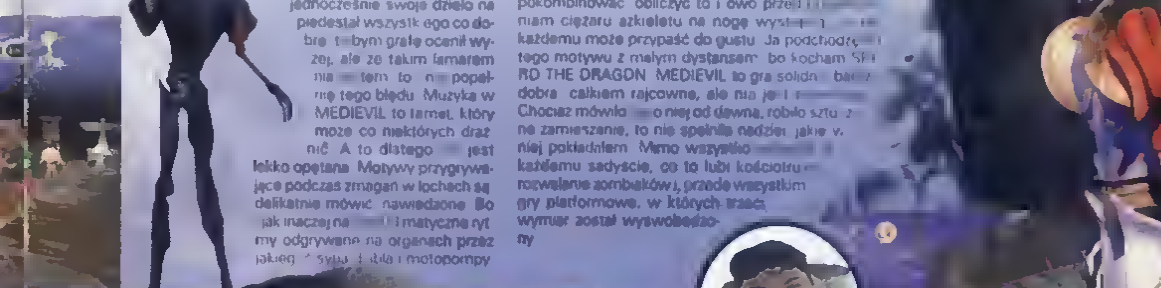
Co do grafiki, to i owszem, jest piękna, ale przy tym punkcie kieruję się ogółem wrażeń, jakie wywarła na mnie dana gra. Zatem choć jakość tekstur oceniam na 10, to rozległość terenu działań i ilość wyświetlanych poligonów już nie budzą tak entuzjastycznych wrażeń. Ot, oprawa jest bardzo dobra, piękna, ale cosik mi się wydaje, że ocena, którą jej wystawiłem, jest jak najbardziej sprawiedliwa. Może gdybym tylko obejrzał filmik traktujący o tej grze, posiłkując się materiałami prasowymi, w których to twórcy prawią bujdy dla małych dzieci, wynosząc jednocześnie swoje dzieło na piedestał wszystkiego co dobre, to bym grafę ocenił wyżej, ale ze takim farmazonem na temat to nie popełnię tego błędu. Muzyka w MEDIEVIL to farmot, który może co niektórych drażnić. A to dlatego, że jest lekko opętana. Motywy przygrywające podczas zmagań w lochach są delikatnie mówiąc nawiedzone. Bo jak inaczej nazwać matematyczne rytmy odgrywane na organach przez jakiegoś sługę Szatana i motopompy, który ryczy na swoje lustrzane odbicie? Chyba zczajasz, o co mi chodzi, co? Podsumowując tę kwestię muzyka jest na wysokim poziomie, może nie trafiające w gusta technomuzy mojego pokroju (Naw Aga?), ale wspaniale buduje klimat zakręconej gry. Engine jest dosyć dobrych efektów, więc nie mam zamiaru nad nim się rozwodzić. 25 klatek animacji, fcza sami zwalniał, niska rozdzielka ale piękna tekstury - O.K. zatem jest.

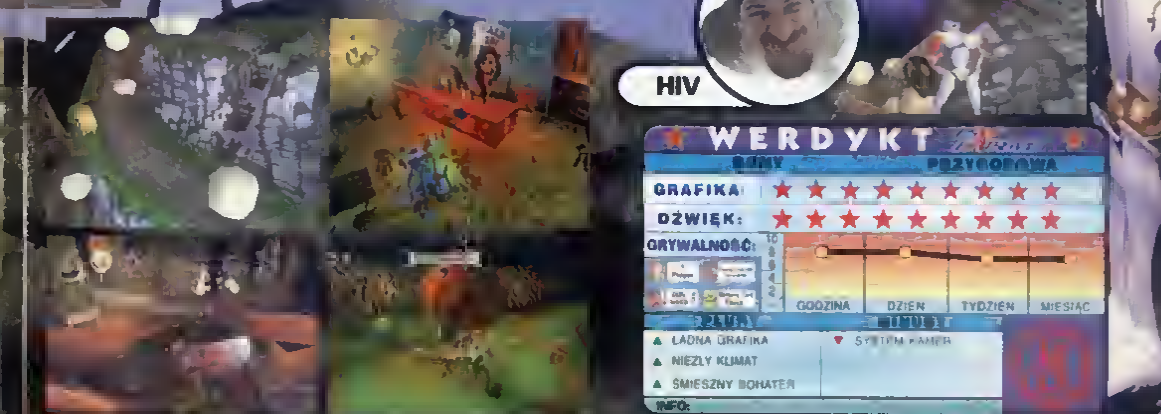
Jak na współczesną platformówkę to grze MEDIEVIL zdecydowanie brakuje dynamiki. Jest to raczej jeden z tych platformerów, w których trzeba pokombinować, obliczyć to i owo przed [illegible] mam ciężaru szkieletu na nogę wystarczy [illegible] każdemu może przypaść do gustu. Ja podchodzę do tego motywu z małym dystansem, bo kocham SPYRO THE DRAGON. MEDIEVIL to gra solidna, bardzo dobra, całkiem rajcowna, ale nie jest [illegible]. Chociaż mówiło się o niej od dawna, robiło sztuczne zamieszanie, to nie spełniła nadziei, jakie w niej pokładałem. Mimo wszystko [illegible] każdemu sadyście, co to lubi kościotrupy rozwalanie zombalków i, przede wszystkim, gry platformowe, w których trzeci wymiar został wyswobodzony.











HIV

WERDYKT

GRAFIKA: ★★★★★★★★★★

DŹWIĘK: ★★★★★★★★★★

GRYWALNOŚĆ: 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

GODZINA | DZIEŃ | TYDZIEŃ | MIESIĄC

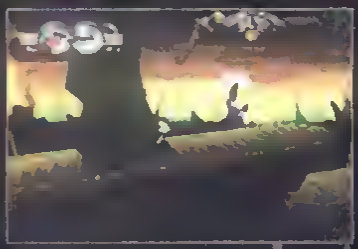
PLUSY:
- ŁADNA GRAFIKA
- NIEZŁY KLIMAT
- ŚMIESZNY BOHATER

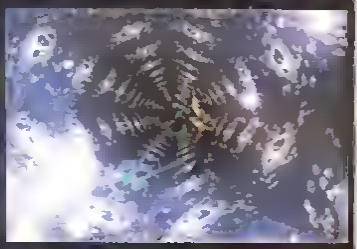
MINUSY:
- SYSTEM KAMER

INFO:

Piła

EUROPA





Tworzą dziewięciu takich dziwnych typków, wielkich i małych, we wszystkich możliwych miejscach, nawet na grzejących się, a najczęściej mówiąc - po prostu strasznych. Świat wariatów, gleźnących się pustaków, gdzie takie coś jak mózg dawno z czymś wyparowało, przy których zespół nadaktywności ADHD EXTREME miałby Syndromu Maluśkiewi brzdąc. Wszystkowiedzący, lub kogoś. Oraz ten charakterystyczny bohaterów najpowszechniejszych pomysłów ze stajni na kanale dziecięcy takie hity, jak EARTHWORM JIM. Tyrul'ów mat być przypadły nikłe podobieństwo, kabel on ewa. Jak jednak w rzywistości 10 sekund, czyli ce partacz

Przedewszystkim to, na pierwszy rzut oka, jak z obrazków Dickiego nazwyty, z pikseli, co innym, ale własnym imieniem. Grafika kolorowa i bogata, po oczach daje! Wyraźna futurystyczna, na tak pozwolę sobie określić kawałek nie dziesięciolinijkowy, spory o kontrowersyjny, sadystyczny.

Tak to [illegible] zachwycać jak rzadko kiedy w [illegible] u wszystko wcale perfekcja nie świeci, [illegible] nadmiernie zbliżone do PAJ[illegible] najwymarowe, a tak naprawdę przygotowany dwuwymiarowy. Już dość nie jest. Potrzebnym wciąż ale takiej pozycji, [illegible] zaskakiwał. Na czym broniła, [illegible] na pewno mogą [illegible] oryginalny, niezwykły.

[illegible] jest [illegible] mieszy [illegible] [illegible] [illegible]

EUROPA

DZIKI, DZIKI DZIK

I L D

MYSZAQ

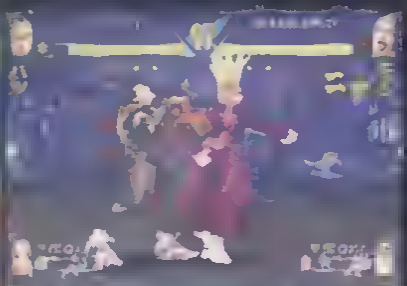
WERDYKT

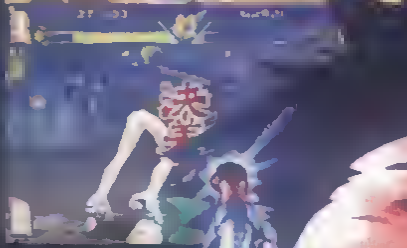
GRAFIKA:	★★★★★★
DŹWIĘK:	★★★★★★★
GRYWALNOŚĆ:	

GODZINA DZIEŃ TYDZIEŃ MIESIĄC

- WYKRĘCONY KLIMAT
- INNOWACYJNE POMYSŁY
- NASTROJOWA MUZYKA
- SEKWENCJE BONUSOWE

JAPAN





RIVAL SCHOOL

UPEWNIJ SIĘ DZWONEK - PRZERWA!!! TRZEBA [illegible] DOWALIĆ!!!

CAPCOM, GHTERA [illegible] Howeka, [illegible] tytuły. A tu nadi mail, lub listu] powiem - niewyraźny zółci przyjaciele wyjeżdżają z którymi hitem - RIVAL SCHOOLS UNITED BY FATE. A za ten tyt [illegible] to mógłbym nawet im zmyć [illegible] w samochodach i te tak, by można było [illegible] przejść.

W RIVAL SCHOOLS UNITED BY FATE dostajemy CAPCOMU [illegible] Mia- [illegible] grę bazującą na znanych nam [illegible] Lidera [illegible] Kena? [illegible] repodobna "OMU!". A jednak [illegible] wiem szczerze - ten [illegible] im się udał

[illegible] walki [illegible] wiek - [illegible] jak przeciętnego [illegible] Pierwszego [illegible] więc [illegible] można [illegible] by [illegible] ją [illegible] dla siebie po- [illegible] Jeżeli [illegible] stork, [illegible] HIV czy [illegible] pozwala [illegible] w grze jest sporo, a nawet [illegible] bardzo sporo!

Uwudziemy [illegible] gry. Jedyne [illegible] dobre gry [illegible] posiadać. Wszyscy znajomi [illegible] ISS PRO [illegible] Nintym [illegible] tyt- [illegible] od [illegible] ulubione [illegible] gdy we [illegible]

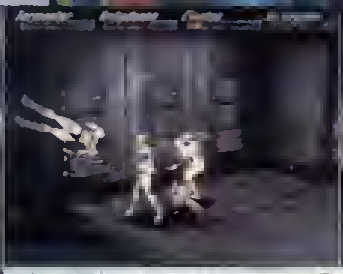
[illegible] KEN przybędą do RIVA SCHOOL na [illegible] wyb [illegible] ora pi- [illegible] rza Roberto Mote [illegible] umiejętności. Bag [illegible] gio [illegible] on nie ma, ale [illegible] po [illegible]

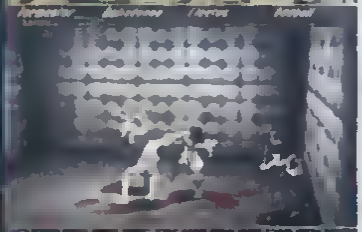
Tak więc wybieramy [illegible] posuć. Ale nie jedną do [illegible] walki [illegible] po [illegible] po d [illegible] ków wi [illegible] albo dobrać sobie partne- [illegible] ra/partnerkę. A [illegible] tego mamy? Oprócz [illegible] po- [illegible] postaci, to przede wszystkim [illegible] uzyskany mechanizm [illegible] Team-Up Techniques [illegible] łączy Super Combo [illegible] dwóch przez dwie [illegible] postacie. Jednak w odróżnieniu do X MEN VS STREET FIGHTER, [illegible] ograniczenia [illegible] pojawienia przy [illegible] [illegible] (wspomnianego [illegible] Super Combosa), [illegible] Team-Up Technique [illegible] [illegible] zużycie [illegible] [illegible] [illegible]

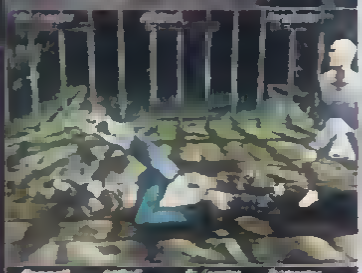
...przy niektórych potworkach w B... O... Y... ...żywo wyglądają przeciwnicy.

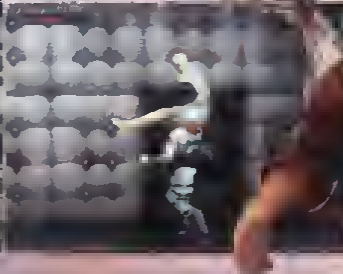
...przy ...ścia ...ją z ...kada po... ...w ...gry ...zwraca się ...wagi. Kiedy mamy normalek ...leku, wszystko wygląda O.K. ...dałem ...ną grafikę, jednak kurczy się końcu rundy kamera ...na postać, twarz mocy ...ując grymas ...wygląda jak ...ehydnie.

...Walka ...przeskoki po ...ach, ...ciosy ...dalej ...mam ...ale ...ale ...ale









O [illegible]gółem w MORTAL KOMBAT 4 [illegible]em jednak że jest to gierka szkoleniowa dla dzieci w wieku przedszkolnym, jeśli chodzi o dawkę brutalności, jaką w niej zawarto. Poprzez pustkę i mgłę widzę nowego następcę tej co nieco wysłużonej serii. Bynajmniej jeśli chodzi o brutalność i inne dewiacje - mowa oczywiście o THRILL KILL.

Do walki staje tu 9 wojowników (każdy posiada 4 warianty ubioru) którzy za cel obierają sobie przetrwanie (to chyba główny priorytet) i wydostanie się z piekła w którym mniej lub bardziej przypadkowo się znajdują (raczej mniej). Już same postaci zdają się być podejrzane. Oczywiście każda z nich może się szczycić innym garniturem ciosów oraz odmiennymi cechami charakteru, a raczej inne rzeczy obierają za swoje fetysze. Jedni są wielcy jak dąb silni i wolni (jak Mammoth jest takich rozmiarów, że ma pewnikiem „narząd" jak zwycięzca derbów), inni z kolei są ich dokładnym przeciwieństwem. Wracając jednak do indywidualnych fetyszów, to np. niejaki Cleetus naparza się przy pomocy wyrwanej komuś nogi z której na początku każdej rundy spija zawzięcie krew (tak przy okazji - jest kanibalem). Fikuśny i arcy-błazen - The Imp - nie ma tak dawnej broni, ale ma[illegible] na tyle d[illegible] że [illegible] grać przeciwko sobie (każdy sam) i w Tag Teamie czyli grupowo. Do tego jest jednak to że nie zawsze możesz się „wtrącać" w walkę dwóch zawodników czasem muszą rozstrzygnąć kwestię sporną między sobą. Po drugie, tutaj nie ma wskaźnika energii, który zastąpiono wskaźnikiem agresji. W miarę zadawanych przez Ciebie ciosów wskaźnik Twojej postaci się nabija, a gdy osiągnie full, to zostajesz porażony przez jakieś piekielne wyładowanie po czym możesz kogoś „skasować". Mówiąc o skasowaniu nie mam bynajmniej na myśli kanara. Chodzi mianowicie o taki motyw, że w pełnej krasie piekielnego światła gonisz któregoś z pecjentów aby wykonać na nim „wyrok" (coś jak Fatality). A wyrok polega na wstawieniu przeciwnikowi odpowiedniego combosa, który kończy jego marną egzystencję. Wygląda to na przykład tak: dopadasz gnoja, uderzasz np. „z haka", poczym kamera umiejscowiona kilka metrów nad areną śledzi lot krwawiącej na wszystkie strony urwanej pod wpływem ciosu łapetyny bedaka, następnie upa[illegible]cie przedstawia Ciebie

DOZWOLONE OD LAT 17!!!

Zanim uruchomi się program właściwy, wyświetlany jest komunikat informujący o fakcie, iż THRILL KILL jest grą przeznaczoną dla tych użytkowników, którzy łyknęli już co najmniej 17 torów urodzinowych. Jak głosi ostrzeżenie gra zawiera ekstremalne sceny przemocy spotęgowane odpowiednimi efektami graficznymi. Radzę wziąć sobie do serca to ostrzeżenie wszystkim dobrym tatusiom, którzy by mieli ulec prośbom miłościwego milusińskiego, gdyż informacja owa nie została tu zawarta ot, tak sobie. Naprawdę znajduje ona odzwierciedlenie w grze. Już same krótkie intro udowadniało mnie w przekonaniu, iż klimat a la 'Milczenie Owiec' będzie tej grze towarzyszył od samego początku do końca.

poruszają się na szczudłach, z których robi użytek. Z kolei Terminator okłada przeciwników przy pomocy łańcucha z pewnością rabnął go jakiemuś „burkowi" z budy. Areny na których przyjdzie Ci się zmagać, są bardzo oryginalne. Czy w jakiejś nowalance walczyłeś w pokoju w wariatkowie w którym są miękkie ściany i drzwi bez klamek? A w ob[illegible] dartym klubu, gdzie zarazki same [illegible]aczą na tyle? A może w zaadoptowanej kosmicznej [illegible]rodem z RESIDENT EVIL 2? Nie? Czy je słyszałem „nie"? Na pewno tak. Zresztą jakiej innej odpowiedzi mogłem się spodziewać.

SYSTEM WALKI...

jest bardzo innowacyjny. Po pierwsze, jednocześnie na arenie naparza się 4 delikwentów. Czy to nie jest cudowne? Jeśli posiadasz Multi-Tapa, to możesz zrobić kilka nieźlych „maratonów".

...nad ... głowę, ...k miotać ... (armatni), spadającą po chwili pożądaną głowę, oraz duuuuzo krwi. Jest także takie Fatality w którym uderzasz przeciwnika tak mocno, że zatrzymuje się na suficie, a Ty stoisz dokładnie pod nim, biorąc sobie kąpiel w „farbie" która akurat/nie intensywnie kapie (w sumie leje jak z cebra). Czad! A wykańczać można na kilka sposobów. Po wykończeniu przeciwnika następuje kolejna runda, tym razem walczy się we trzy... czwarty przeciez został przykleony do sufitu (szkoda tylko, że już nie krwawi). I tak dalej, dopóki zostanie dwóch zawodników, spośród których ofkoz wyłoni się zwycięzca. Motyw ten jest najbardziej rajcowny w trybie Multiplayer, w którym to jeden nieszczęśnik będzie musiał odłożyć po chwili pada. Zapewniam, że momenty „pościgów" będą przez któregoś z Twoich kumpli kwitowane błyskotliwymi sarkazmami naprzemiennie z najcięższym mięchem. Muszę jednak przy okazji wspomnieć, że na dopadnięcie przeciwnika masz ściśle określony czas. Jeśli na uda Ci się nikogo pojmać i wykończyć w tym czasie to „postępowanie" jest umorzone i zabaw... toczy się dalej. Oczywiście ...iast łatwo nie sprzeda swojej skóry, więc będziesz musiał przycwinika zapędzić w kąt... tak jest napewniej. Warto także odnotować, że zaimplementowano tu tzw. recovery time (opóźnienie po zadanym ciosie) oraz ogłuszenia (słanianie się na nogach).

SEKSUALNE ALUZYJKI

Nie mogłem sobie tego odmówić, muszę o tym napisać. Otóż oprócz ...ren typowo gore, znajdziesz tu także ... wiele ciosów o zabarwieniu sek-

...dalnym. Na przykład laska imieniem Belladonna (taka pseudo Cat Girl tyle ze zdecydowanie sadomaso) lapie Twoją głowę między uda i to wewnętrzną stroną!! poczym bezwiednie pada do szpagatu męskiego. Efekt jest oczywiście druzgocący, ale i oczekujący seksem. To samo ty... czy się kompletnego świra. Oddballa który przewracając Cię na kolana zachodzi Cię od tyłu, wykonuje wymowny ruch - coś ... e ...frykcyjny – uderze Cię biodrami w kość ogonową a następnie wyplace Ci ...sierczystego kopnaka w pupę. Piękne, co?

TRZY GROSZE SZERYFA

...gra stac bardzo wiele na miedziaka. Na mała ...ztę ...w... można przymknąć oko, ale fakt, że przeszedłem ... pierwszym razem, nieczasząc wszystkie... kneflle 'na Jana' na tweakery o nie... bze. Dodatkowe wkurza mnie, że ne... mogą przenieść dwóm niewiastom sąsiadującym ... pestacjom, o co niekiedy aż się prosi. Multi-Tap niestet... be kulizy i trudno ... sam i podam.

Mr. Sciera

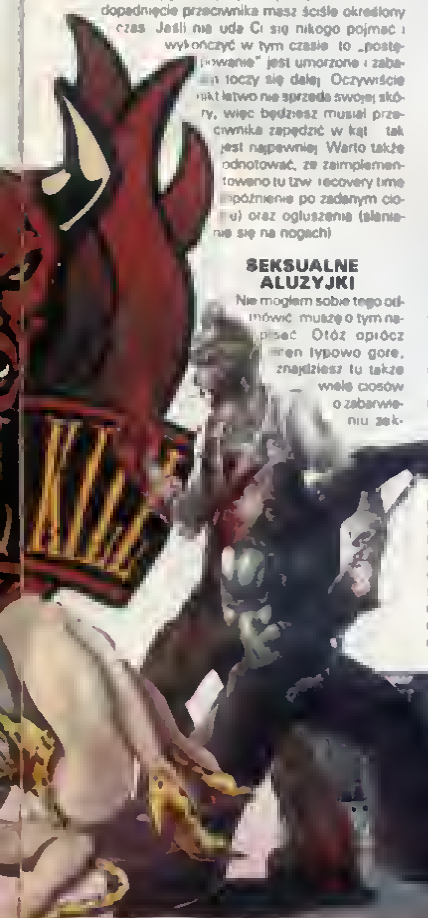
CIOSY

Muszę przyznać, że tych specjalnie dużo nie ma. Każda postać miała ich posiadać ok. 50 bynajmniej wg zapowiedzi ale tak nie jest. Natomiast ilość ciosów nadrobiono ich efektownością. Są oczywiście proste uderzenia pięścią i kopniaki, są sekwencje kombinowane przykucanie (nowe możliwości), wślizgi, rzuty i reversale a jak się ktoś uprze to i combo wstawi (mnie udało się maksymalnie 8-hitowe) i mały juggling. W sumie nie jest źle ale mogło być o wiele lepiej. Wprowadzono także klawisz odpowiedzialny za blokowanie jednak ten element jest względnie spaszczony bo przeciwnik blokuje Twoje ciosy nawet wówczas gdy jest od Ciebie odwrócony. Co do atrakcyjności ciosów, to jest O.K. Przykładowo dr Faustus potrafi wykonać takie kombinacje ze wręcz „krają się serce" o wspomniany wyżej Oddball wyje wołując gromki śmiech, gdy z racji skręgowanych kaflanem bezpieczeństwa kończyn górnych po upadku wstaje wykonując typowo breakdance'owy ma... newr (można powiedzieć, że jest z przymusu fanem Stevena Seagala). Violet potrafi zrobić wślizg powalając jednocześnie przeciwnika, po czym rozchylając ... jego nogi uderza kilkukrotnie z całym impetem swoimi piąsteczkami prosto w orzeszki (Auuu!). To tylko przykładowe masakry, o zapewniam, są jest ich duuuzo.

Engine prezentuje się całkiem niezle. Ilość klatek animacji wyświetlanych na sekundę wynosi ok. 20, grafika jest na dosyć dobrym poziomie (wspaniale uchwycono klimat areny, a postaci wykonano z zadowalającej ilości polygonów, które jednak nie zawsze ładnie się kleją). Całości dopełnia mroczna, dosyć ciężka muzyka, która może nie zachwyca kunsztem wykonania, ale stanowi wspaniałe tło do tak przyjemnej masakry.

Odrębną sprawę jest za to kwestia sterowa... wodnikami. Otóż postaci zachow... ne. Korzystając z prostego ... podstawy... Naprawdę ciężko zapanować nad ...ghterem, tym bardziej że ... która musisz wykonywać „często i gęsto" ... wy... po... W ... macja postaci pozostawia... ale do życzenia. Poświęcono mało klatek animacji na poszczególne ruchy, ...rzuca się w oczy a na ... są one mało ... styczna. Zapaw... nam jednak, że w ... zywalo walki ... wiat tego ... zauważysz ... na pewn... Ci to nie będzie przeszkadzać.

THRILL KILL to gra wyjątkowo chora, ma „specyficzny" styl... przede wszystkim jest wg mn... y... ść analitycznie przyjrzawszy głębokich anomaliów jej twórców... (PARADOX DEVELOP... MENT) który być może na swój sposób ... dobi... lencje (na pewno lubią twórczość Salmana Rushdiego). Jeśli lubisz „te rzeczy" myśl... raz, że po pograniu THRILL KILL nie ... przy akompaniamencie chrzęstu ... chotanych kości lub każdej z 716 ... osobna, to polecam Ci tę grę ... no. Pamiętaj jednak ... ostrzegałem! Ja już w ży... za dużo wypiłem, żeby mnie ... takie rzeczy odpychały, ale nie każdy może do tego ... tek podchodzić. Po... czas pisania tego t... stu siłem się na hu... mor ale coś mi t... słabo wyszło - so... ki taką klimat... są nie do opra... nie na takich warunkach.



HIV

WERDYKT

PARADOX DEVELOPMENT — BIJATYKA

GRAFIKA: ★★★★★★

DŹWIĘK: ★★★★★★

GRYWALNOŚĆ:

PLUS
- ▲ JEST DUŻO JUREK
- ▲ 4 FIGHTERÓW NARAZ
- ▲ 4 PSYCHOLÓW NARAZ

MINUS
- ▼ MAŁA DYNAMIKA
- ▼ STEROWANIE

JAPONIA

KLAYMAN • KLAYMAN

ネバーフッドの謎

WYWROTKA PLASTELINY, DZIESIĄTKI WYGŁUPÓW I JEDEN IDIOTA

KLAYMAN KLAYMAN NEVERHOOD to konwersja „plasteliowej" gry pt. Neverhood dostępnej na rynku już od ponad roku. Niestety dopiero teraz zdecydowano się na wypuszczenie wersji na PSX, tyle że z niewiadomych mi powodów pozycja ta ukazała się w Japonii, i nie wiadomo czy w ogóle wyląduje na naszym kontynencie. Od razu zaznaczam, że ewentualny import jest do przeklnięcia, bo gra nie jest nafaszerowana zbyt dużą dodatkową japońskich „robaczków-krzaczków" i „spiczów", a wszelkie niezrozumiałości można jakoś obejść.

Występujący tutaj bohater, Klayman, znany jest już na PlayStation ze SKULL MONKEYS, gdzie dał się poznać jako „osoba" głupsza niż ustawa przewiduje. Jeśli w platformówce pozwoliliśmy go jako kolejnego skaczącego mutanta Mario do tyle [illegible] nowej gry przygodowej dowiadujemy się więcej o jego życiu oto czeniu, zwiedzając kolejne lokacje i napotykając różnych odmieńców. Tych z kolei nie ma zbyt dużo ale każdy jeden jest głupszy od poprzedniego i w końcu mamy wrażenie że nasz bohater jest całkiem normalny. Moją ulubioną drugoplanową postacią został „tatkine" Klaymana, jegomość o bardzo zarłocznym usposobieniu.

Jak już kiedyś napisałem właściwie jako bohater jest [illegible] rzałem w dziesiątkę. Jego kretyński wygląd i nerwowa facjata wzbudzają sympatię a w skrajnych przypadkach nawet politowanie dla tego idioty. To się odbiorcy podoba. Szczególnie że przedstawione sytuacje potwierdzają iloraz inteligencji Klaymana - widząc jak spływa po ścianie po nietrafieniu w otwarte drzwi albo jak cieszy się na widok pozytywki, od razu wyskakuje nam twarzy „baran". Wstawki FMV pokazujących wnętrze naszego chłopka jest około 20 minut i choć nie przepadam za wszelkimi czytanymi z płyty filmikami, to w tym wypadku błagałem, żeby coś się wyświetliło.

Skupiając się już na samej grze jest to przygodówka (dość osobliwa) w której za pomocą kursora (strzałeczki) kierujemy Klaymanem, zadając mu określone czynności. Dialogów jako takich nie ma, jedynie przy wyświetlaniu znalezionych filmów w projektorze pojawiają się „spicz" (japoński). Interfejs jest bardzo uproszczony nie ma tutaj listwy z funkcjami, więc wystarczy że naciśniemy w określone miejsce a bohater sam będzie wiedział co zrobić. O ile w normalnej grze przygodowej zagadki są podporządkowane fabule, o tyle tutaj mamy wrażenie, że zagadki tworzą odrębną całość, zaś fabuła jest dość prymitywna i w zasadzie nie istnieje. Zagadki są dawne nie tyle nielogiczne co trudne wymagają umiejętności kojarzenia i dużej spostrzegawczości. Konieczne jest zapamiętywanie wszelkich symboli na ścianach i leżących tu i ówdzie gadżetów, bo właśnie w nich jest ukryty klucz do napotkanej dalej łamigłówki. Zauważyłem również że nie ma lokacji niepotrzebnych w każdej jest coś zaszyfrowane a na dodatek niektóre elementy są generowane losowo. Menkamentem zabawy jest doczytywanie danych każdą kolejną „planszę" to kilka sekund przymusowej pauzy a zatem „turystyczne" spacerowanie jest irytujące i czasochłonne. Daje się to we znaki w momencie gdy Gracz się „zablokuje" i w poszukiwaniu rozwiązania będzie przemierzał cały odkryty dotychczas teren, cofając się aż do samego początku (w jednym przypadku jest to wymagane). Zgroza!

Głupkowaty klimat potęguje samo wykonanie gry, przy użyciu plasteliny i tylko plasteliny. Wygląda to bardzo naturalnie. Całości dopełnia strona dźwiękowa o charakterze parodii muzyki (pastisz) ale trudno jest mi opisać to w słowach. Coś w tym stylu nas nana, nas nana bęc pyk o jej! Łapiecie klimat?

Ogólnie rzecz biorąc, KKN oceniając jak przygodówkę, wypada dosyć blado lecz wykonanie gry (lokacje, muzyka, wstawki, bohater) w pełni to rekompensuje. Ot, taka głupia przygoda niegrzecznego idioty w świecie plastelinowych zagadek. Lubię plastusia bo to większy głupek niż ja.

Mr. ŚCIERA

TRZY GROSZE SZERYFA

[illegible] co by radnowi sąsiedzi [illegible] się duszpasterz. Takich „ja" jakie tutaj odchodzą nie spotyka się w innych pozycjach. Poza tym, trzeba również wykazać się logicznym a czasem nielogicznym (!) myśleniem. Gdyby w grze nie było tyle humoru, to przy [illegible] taby ona praktycznie bez echa a tak jest jedną z nielicznych, które pewnie się polubi.

Aju

★★★★★★★★☆☆

WERDYKT

RYWERKA PRZYGODOWA

GRAFIKA ★★★★★★★★

DŹWIĘK: ★★★★★★★★

GRYWALNOŚĆ: 10 8 6 4 2

GODZINA DZIEŃ TYDZIEŃ MIESIĄC

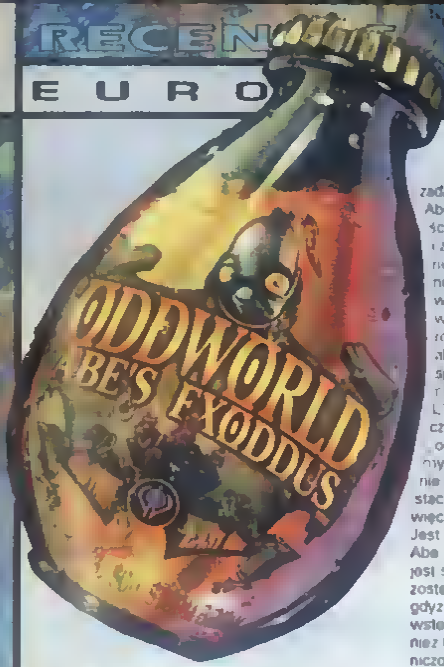
▲ STRONA AUDIO WIZUALNA ▼ DZIWNE ZAGADKI

▲ BOHATER ▼ DOCZYTYWANIE

▲ HUMOR

8

Piła



zadaniem jest uwalnianie niewolników, których Abe spotyka w czasie swej wędrówki. Istnieje ścisły związek między więźniami oraz ukończeniem gry - najczęściej po uwolnieniu jednego z nich otwiera się nowe przejście, co nigdy by się nie zdarzyło, gdybyśmy owego więźnia nie znaleźli lub ktoś by go zabił. Oczywiście przez cały czas musimy uważać na rozmaitych strażników, którzy tylko czekają, aby Cię dopaść. Aby ich uniknąć, możemy spróbować wejść w ciało jednego z przeciwników (trzeba nacisnąć przez dłuższą chwilę L1+R1) a następnie w jego ciele przemieszczać się dalej i wykorzystując jego zdolności „oczyszczać" sobie drogę z przeszkód. Możemy go potem wysadzić w powietrze (ponownie nacisnąć L1+R1) i wrócić do pierwotnej postaci. Zdarza się, że strażnicy po prostu śpią, więc można koło nich przejść na paluszkach. Jest to przy okazji bardzo komiczny widok, gdyż Abe wykonuje tak śmieszne ruchy, że trudno jest się powstrzymać od śmiechu. Jeśli jednak zostaniesz zabity, to nie przejmuj się zbytnio, gdyż colniesz się co najwyżej o kilka plansz wstecz. Ciekawe jest również to, że nie ma tu ograniczonej ilości żyć - grasz aż skończysz.

nich mówisz „chodź za mną" a on odwraca się do Ciebie plecami i zajmuje swoimi sprawami. Musisz wtedy podejść do niego i najzwyczajniej w świecie mu przywalić. Wtedy już wie, kto tu jest szefem i wykonywać będzie każde Twoje polecenie. Właśnie, pierwsze co powinieneś zrobić zaraz na początku gry, to nauczyć się komunikować, bez tego ani rusz. Możesz znaleźć w Menu specjalną opcję „nauki komunikowania" i zapamiętać pod którymi przyciskami są dane zwroty. Podstawowe to „cześć", „stój", „zaczekaj" i „do roboty". Nie mógłbym również w tym miejscu nie wspomnieć o nowej czynności bohatera, którą jest „wypuszczanie gazu". Można podejść do gostka i walnąć mu „gazem" w twarz, a ten zacznie rzucać „mięsem", małe a cieszyheh. Warto zaznaczyć, że w grze istnieje możliwość gry we dwójkę. Ale nie myślcie, że nalaz kierujecie swoimi bohaterami pomagając/przeszkadzając sobie wzajemnie. Tryb ten polega na tym, że jeden gra a drugi czeka na swoją kolej. Jeśli jednak ten pierwszy jest dobry i nie popełnie zbyt wielu błędów, to drugi zawodnik może czekać na swoją [illegible]

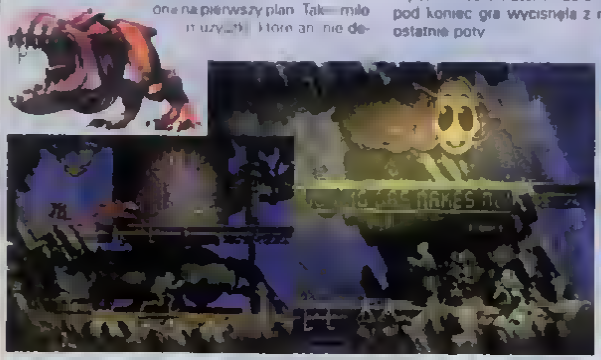
Tyle o samej akcji, zajmę się teraz grafiką.

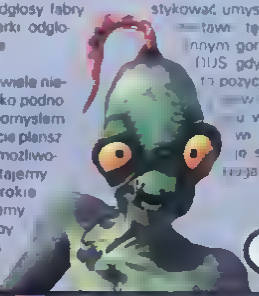
W porównaniu do pierwszej części, gra została bardziej urozmaicona. Niewolnicy czyli Twoi rodacy nie są już wszyscy tacy sami. Zdarzają się głupole nie umiejący biegać lub tacy którzy nic nie widzą. Przez nich odchodzą takie jaja, że hej np. gdy ślepiec leci w stronę ściany i zamiast zatrzymać się i wejść do góry uderza w nią z całym impetem. Są również tacy, którzy nie chcą Ciebie słuchać. Przychodzisz do

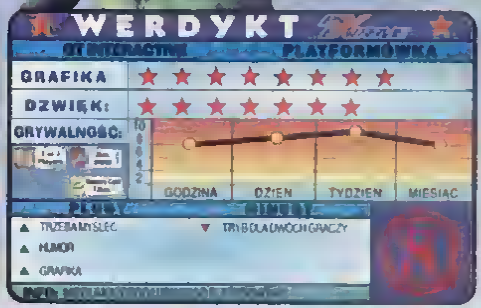
A ta jest [illegible] alem w grach dwuwy[illegible] wie tak dobra, jak ta w HEART OF DARKNESS Ładne, ruchoma tła wyższa od standardowej rozdzielczość robi swoje Poza tym wszystko je[illegible] ultraplynne i w porównaniu do pierwszej części nie odczuwa[illegible] pewnego ciężaru w ruchach bohatera Zapierające dech w piersiach są przejścia pomiędzy poziomami w których animowane sekwencja są idealnie zgrane z końcówką poprzedniego poziomu Niezauważalne są praktycznie wszystkie przejścia pomiędzy grą a filmami Muszę przyznać, że wszystkie filmiki w grze są odlotowe i dopracowane w każdym calu Muzyka oczywiście jest choć nie wysuwa się [illegible]ona na pierwszy plan Tak[illegible] miło [illegible]u używa[illegible] które[illegible] nie denerwują, ani nie jarają są po prostu dopełnieniem gry Ważniejsza są tu odgłosy a te dopieszczone zostały na maksa Odgłosy fabryki przeciwników wszelakie szmerki odgłosy echa brzmią bardzo naturalnie

W ABE S EXODDUS znajdziemy wiele nietypowych rozwiązań które wysoko podnoszą grywalność Bardzo dobrym pomysłem jest to, że przez pierwsze kilkanaście plansz możemy nauczyć się wszystkich możliwości naszego bohatera Nie zostajemy więc od razu rzuceni na szerokie wody' lecz krok po kroku zostajemy zapoznani ze światem Abe a żeby pod koniec gra wycisnęła z nas ostatnie poty

Podsumowując jest to pozycja dla bardziej wymagających graczy Ci którzy nie lubią gimnastykować umysłu [illegible] tą grę spokoju [illegible] innym gorąco polecam ABE [illegible] D DUS gdyż jak już wspomniałem jest to pozycja niet[illegible]kowa i spędzi [illegible] [illegible] u wyjadaczo[illegible] w A szyku [illegible]je się dłu[illegible]







NAJLEPSZE CENY !!! NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER I SPRZĘTU

FRAGMENT NASZEJ OFERTY

ACE COMBAT 2	155,00
BLOODY ROAR	155,00
BUSHIDO BLADE	145,00
COLIN MCRAE RALLY	140,00
CONSTRUCTOR	155,00
CRASH BANDICOOT 2	125,00
CROC	155,00
DEAD BALL ZONE	125,00
DETRAPH DUNGEON	145,00
DUKE NUKEM 3D	90,00
GRAN TURISMO	155,00
FIGHTING FORCE	140,00
FINAL FANTASY 7	150,00
FORSAKEN	140,00
GEX 3D	140,00
HEART OF DARKNESS	140,00
HERCULES	155,00
INUA WORLD	140,00
MOTORHEAD	125,00
NIGHTMARE CREATURES	140,00
PITFAL 3D	140,00
PREMIER MANAGER 98	140,00
RESIDENT EVIL 2	135,00
RIVEN - SEQUEL...	140,00
SPICE WORLD	140,00
STREET FIGHTER COL.	140,00
TEKKEN 3	145,00
TOMB RAIDER 2	140,00
VIGILANTE 8	140,00
VIPER	140,00
WARGAMES	135,00
WCW - NITRO	145,00

W naszej ofercie znajdziesz gry nowe i używane
Sprzedajemy wyłącznie oryginalne gry w systemie PAL

WSZYSTKIE PRZYSŁANE DO NAS GRY NIE STARSZE NIŻ 1 MIESIĄC

Przy zakupie na kwotę przynajmniej 200,00 zł KARTA PAMIĘCI GRATIS !
przynajmniej 300,00 zł JOY PAD GRATIS !

SZOKUJĄCA PROMOCJA DLA TWOJEJ KIESZENI

Zadzwoń lub napisz po BEZPŁATNY KATALOG

W naszej ofercie znajdziesz
- ponad 300 tytułów gier !
- ceny już od 55,00 zł
- przyjmujemy Twoje gry w rozliczeniu (wymiana)
- ultraszybka realizacja zamówień
- gry i osprzęt wysyłamy z opłatą przy odbiorze.
- stały koszt wysyłki 5 zł (niezależnie od ilości zamówionych gier i sprzętu)

Zamówienia przyjmujemy od pon do piąt. w godz 9 do 19

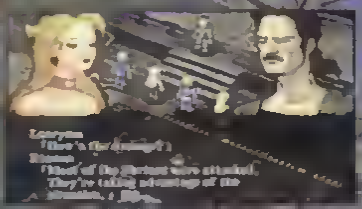
STAR LITE
UL. MINKUSA 6
45-508 OPOLE

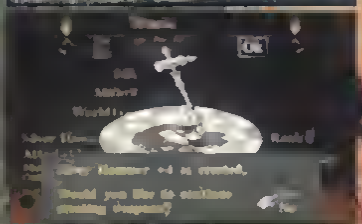
TEL/FAX (077) 540-323
Tel. kom. (0601) 963-444

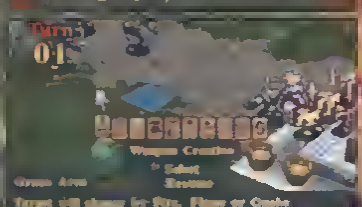
KARTY MAJĄ MOC

KARTIA

CZYLI REBUS







Firma ATLUS posiada już pewne doświadczenie w tworzeniu gier z gatunku role-playing, czego dowodem może być chociażby ich niedawna produkcja TACTICS OGRE. Przy tworzeniu najnowszej pozycji, ekipie ATLUSA wspomagali twórcy kilku poprzednich części FINAL FANTASY tak więc zapowiadało się na nie lada szlagier. Prace uległy wreszcie zakończeniu i teraz przyszła pora na ocenę efektu końcowego - gry KARTIA.

Akcja tej mieszanki RPG i strategii rozgrywa się w świecie o nazwie Rebua który od zamierzchłych czasów cieszył się spokojem i dobrobytem lecz jak się należało spodziewać, okres sielanki ma skończyć i wybuchły wojny (znamy to z znamy?!) W świecie tym również od dawna, istnieje pewna siła zwana Kartią która pozwala ludziom na używanie magii zawartej w odpowiednio sprepa-rowanych magicznych kartach i kreowanie za ich pomocą różnorakich rzeczy (najczęściej czegoś z procentami), a nawet powoływanie do życia różnych ciekawych stworzeń. Choć Kartię może używać niemalże każdy, nie brakuje i tutaj osobników, którzy pragną jej wyłączności dla siebie albo z różnorakich względów (np religijnych) zabraniają innym korzystania z jej dobrodziejstw. W takiej rzeczywistości wkracza Gracz pragnący przeżyć kolejną przygodę w świecie fantasy.

KARTIA jest grą nietypową w porównaniu z platformą względami. Po pierwsze trudno ją nazwać role-playing em, gdyż grający się ma dosłownie żadnego wpływu na przebieg akcji, a jest jedynie tylko obserwatorem który od czasu do czasu przeprowadza jakąś bitwę. Starcia są to czysto strategiczne elementy, wykazujące sporo podobieństwa do rozwiązań spotykanych w VANDAL HEARTS lub FF TACTICS - izometryczny widok i podział na tury (w ścisłym tego słowa znaczeniu). Zabawę z KARTIA porównałbym raczej do czytania ciekawej książki przygodowej, która na niektórych stronach zawiera przerywniki w postaci małych taktycznych testów. Oczywiście takie rozwiązanie może nie każdemu przypaść do gustu, bo przecież PSX nie służy do czytania, lecz do giercowania (chyba że chodzi o PSX EXTREME). Drugim nietypowym elementem są dwa równoległe wątki fabularne, dla dwóch głównych bohaterów które w wielu miejscach przeplatają się ze sobą i uzupełniają wzajemnie tworząc całość opowieści. Z jednej strony młody ochmistrz Toxa wędruje z grupą towarzyszy poszukując w międzyczasie jakiegoś celu na przyszłość z drugiej kolejną grupę prowadzi córka władyki rycerza - młoda atrakcyjna prawa porządku i wiary. Członkowie obu drużyn znajdują się wzajemnie i często spotykają, a nawet wymieniają akademickie osobowym biorącym udział w potyczkach. Wreszcie trzecim oryginalnym rozwiązaniem jest cały system korzystania z magii kart polegający nie tylko na operowaniu czarami przydatnymi w walce, lecz również na tworzeniu własnego wyposażenia oraz powoływaniu do życia przeznaczonych do walki potworów zwanych fentomami. Jak widać, twórcy gry mieli kilka ciekawych pomysłów, lecz od rzeczywistości nieuchronnie się pytanie. Czy odpowiednio je wykorzystali?

VS Final Fantasy Tactics

Obie gry oferują zbliżony do siebie poziom grafiki, zarówno pole walki jak i magia z tym że FFT oglądamy się o wiele przyjemniej. Co zaś się tyczy oprawy dźwiękowej, to równie osobiście faworyzuję FFT i to w zakresie muzyki jak i efektów podczas walki. A teraz o rzeczach ciekawszych, czyli o grywalności. Obie gry oferują interesująco rozwiązania techniczne - bardzo podobny system rozgrywania walk, z tym że starcia w FFT są bardziej dynamiczne, a to głównie z powodu zastosowania jednoczesności akcji obu stron konfliktów, gdy zaś w KARTII klasyczny podział na tury aż nadto swą toporność. Poza tym zupełna linowość scenariusz KARTII mocno go deklasuje w stosunku do rywala, po prostu własnoręczne poprowadzenie drużyny jest o wiele ciekawsze niż bierna obserwowanie jej poczynań, jednym co stawia produkt ATLUSA na dalekiej pozycji są dalekie od zadowalających potrafiami i ciekawsza scenka fabularna chociaż, jak już wspomniałem, umożliwiająca ingerencję Gracza i zupełnie fabularna.

Fabuła gry jest niezwykle rozbudowana i naprawdę trzeba dysponować dużą ilością wolnego czasu, aby ją całą poznać, zwłaszcza obiema postaciami. Już sam standardowy wstęp do głównego wątku, polegający jak zazwyczaj na eliminowaniu pałętających się tu i ówdzie rozbójników, mógłby zająć objętość osobnego RPG'a tutaj jednak znajduje się niestety słaby punkt KARTII. Wszystko jest tak wydłużone (sytuacje dialogi walki, nawet tereny starć np. wnętrza domostw, przypominają rozmiarami boiska piłkarskie), że przeciętny Gracz jest w stanie szybko się znudzić, nie doceniwszy prawdziwych walorów gry, z których oprócz wspomnianego wyżej systemu magicznych kart najważniejszym jest przede wszystkim barwna charakterystyka bohaterów odzwierciedlana przez umiejętnie skonstruowane dialogi i sytuacje. W tekstach nie zauważa się tej rozbrajającej szczerości oraz infantylnej naiwności tak często spotykanej w wielu cRPeGach. Tutaj każda nawet wypowiedź kwitowana jest ostrym sarkazmem, próbą długiwania bohaterów, a nawet [illegible] reprymendą „życie [illegible]

TRZY GROSZE SZERYFA

Mr. Śmierć

★ ★ ★ ★ ★ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

Piła

to Zaletą tej gry mogło stać się również system walki, lecz niestety nasiąknął nieco monotonią i pomimo niezłych rozwiązań wciągnąć potrafi jedynie entuzjastów tego gatunku gier. Mogło być lepiej.

Oprawa graficzna gry zadowoliła moje zmysły estetyczne. Wreszcie Japończycy odpuścili sobie tę wytrzeszczoną Mangę i wizerunki występujących w grze osób wykonali w w miarę normalnym stylu plastycznym. Same postaci oraz lokacje przypominają ich odpowiedniki z FF TACTICS, chociaż podział terenu na wysokości jest mało wyrazisty co niekiedy utrudnia orientację. Za to dopieszczone zostały efekty magii, czary wyglądają naprawdę efektownie, zwłaszcza że często oddziałują na apore fragmenty tarenu. Trzeba tutaj również powiedzieć o możliwości zmiany wyglądu otoczenia za pomocą magii, co najczęściej polega na wypaleniu kawałka łąki lub paru drzew, zamrożeniu jakiegoś jeziorka lub rzeczki, czy zrobieniu sporej dziury w ziemi. Na koniec należy się jeszcze słowo o występujących wstawkach FMV, którymi rozpoczyna się każdy kolejny rozdział opowieści i z których poskładanych fragmentów układa się demo początkowe. Co prawda ich oglądania to również przyjemność dla oka, lecz niekiedy Gracz ma wrażenie, że zostały one powciskane do gry na siłę, gdyż ich treść nie ma wiele wspólnego z rozgrywającą się fabułą.

Dla twórców oprawy dźwiękowej i muzycznej należą się duże słowa pochwały. Utwory towarzyszące zabawie jeśli już nie są zbójeckimi kawałkami to przynajmniej starają się raczej umilać grę, niż przeszkadzać, zaś efekty specjalne podczas walk odtwarzane są nawet w systemie Dolby Surround (uzoba jednak mieć na uszach słuchawki, aby usłyszeć je w pełnej krasie). Z paru rzeczy dodatkowych - KARTIA oferuje nam możliwość handlowania przedmiotami z innymi Graczami za pomocą Memory Card, wymiana ta jednak ogranicza się wyłącznie do artefaktów zdobytych podczas walk na Arenie (takim małym taktycznym dodatku pomiędzy rozdziałami). Tak więc dobry zamysł twórców okazał się trochę niedopracowany. Kolejnym dodatkiem jest VS Mode, niestety również dość ograniczony, gdyż oferuje tylko 6 bitew dla dwóch Graczy, a z innych opcji można znaleźć tu jeszcze Archive, czyli odtwarzanie przebiegu akcji, zaś dla początkujących istnieje Training, czyli zapoznanie z prawami rządzącymi podczas starć.

Podsumowując, KARTIĘ należy zaliczyć do pozycji przeznaczonych raczej dla koneserów, chociaż sądzę, iż większość Graczy polubiłaby tę nietypową grę po dłuższym czasie spędzonym przy niej. Gdyby jej całokształt gry została poprawiona na np. przez wprowadzenie wpływu Gracza na przebieg fabuły można byłoby się nawet pokusić o maksymalną notę, a tak z żalem mu szę wystawić "siódemkę".

STAR

WERDYKT

ATLUS — RPG

GRAFIKA: ★★★★★★★

DŹWIĘK: ★★★★★★★★

GRYWALNOŚĆ:

- ▲ DIALOGI
- ▲ ROZWIĄZANIA TECHNICZNE
- ▲ ORYGINALNOŚĆ
- ▼ BIERNA AKCJA
- ▼ MONOTONIA

INFO: W WERSJI PAL GRA BĘDZIE ZATYTUŁOWANA JAKO

JAPONIA

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

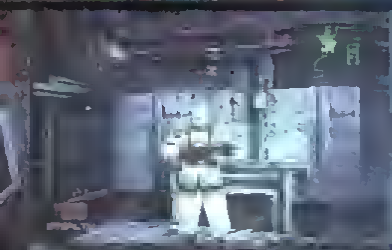
METAL GEAR SOLID

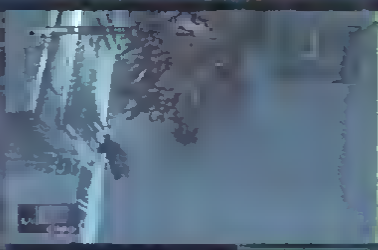
GRA NUMERU PSX EXTREME

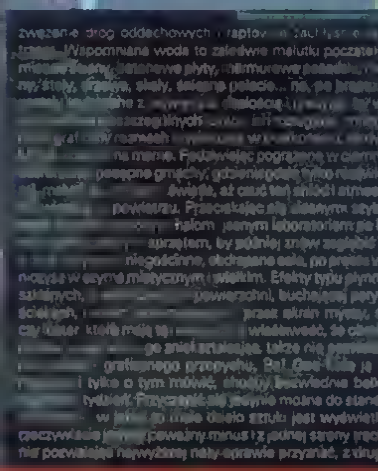
DLACZEGO MGS JEST TAK DOBRY?

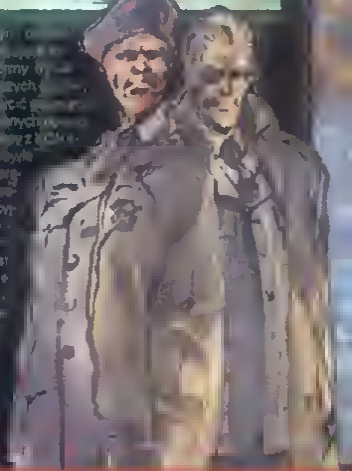
LOKI

HIV



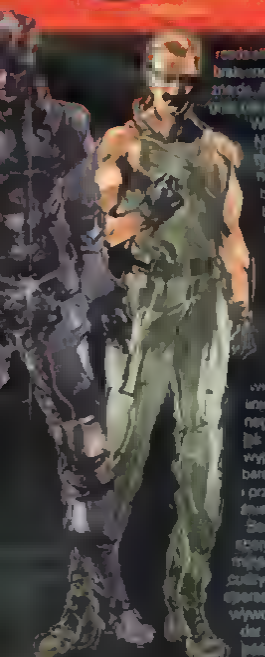


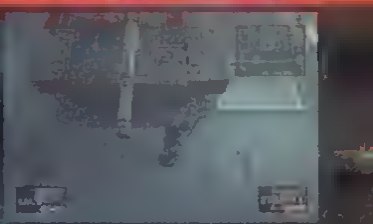




AJU

Mr. ŚCIERA





oczywiście i odświeżony raz, powiedziałbym przyjaciółkowa, gra. Ideał w stylu futurystyczny w przeciwieństwie. Nomicznym pancerzu (a la Predator). Wygląda, jak zapowiedziano – rewelacyjnie. Zamieszkała środowisko się z n m obiekty, co przeżywalnościowym wstawkom niesłychanej dramaturgii i grozy dodaje ideał przed poczym zasięgu obok Cobra bandytów trzeci dwóch. Ten pan, jak się chwilę, będzie miał nadzwyczajne przynoszą jej zaskakujący zwrot. Ogień wymieniasz też z ułamka panią snajper, której mamony na tych tematy zmuszony niestety morskie kulki wyrządzić. Oj, jak to bezwzględnego sportu. Cóż, stawek uniżonych nakładów, by w końcu natrafić się na tytułowego Metal Gear... ale tu cicho-sza, bo to przeciez gry, a tajemnic nie należy. Powiem jno, że monumentalnie on wygląda.

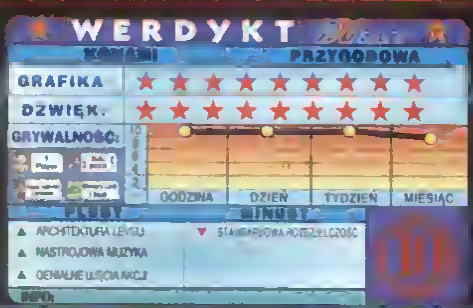
Arsenał - rzecz w MGS, dla każdego sprzętowego miłośnika wszelkiego, gdzieś się ten najnowszy zelewelacyjny. Wrogów zatem można podchodzić na wiele sposobów. Pocztówkowe będziesz się ich głodzić z bunkrów, będą tak wobec, puszczę w jakąś powierzchnię, tych samym helikopter dostępu Solidusa, w wodzy z wody, zmierzając prosto w Twoje akcja, gdzie np. w stylu pana zastanie Dual Shock ogólnie pojęcia zyskasz nowe środki kamuflażu, ułatwiające bezszelestnego Snake'owania wrażliwe, by zmaczanym ketchupem dać ucieczkę. Na to że można opryskliwy po gołych dłoni. Pomiędzy wspomniany w tłumie będzie jednym z pierwszych, naprawdę użytecznych zabytków. Kilka strzałów w plecy zbyt ostrzegającego terrorysty, w głowie gorliwcy wiedzą trzymającego pistoletu, i po sprawie. Wprawne ucho dźwięk celnie promilen kostki, tutaj „czerwony krzyżyk" wskazuje ten. Gdzie zamiast uderzyć nabój. Następną umiejętnością nazwą chwytanie mięs, zdawała jest kwestionuje z automatycznie przyklejonej ciał kurtyn. Nasz niewątpliwie. Lewym oparty o małej głębi. Duel Shock pokazuje, im bicie Twojego serca, ręka co jak a cała Cię drży, gwałtownie mlecznie celownikiem - i strzelaj tu precyzyjnie, ha, a szczęście mniejsze pigułek nerwowości zażyć, przez co dłoń będzie mniej drżała. Solid stanie się spokojniejszy i ty ichnym „puff" wyeliminujesz tego trzeba. Patent naprawdę nowy, wielce rajcowny.

Panów z KONAMI. Coś jeszcze? Ano masa. Granaty (wybuchające, błyskające, bądź też ...), które po przyciśnięciu mogą dezorientować wrogów na minutkę. Kamerki ... ypu STINGER, czy działko NIKITA na zdalne sterowanie rakietą, które tu... Na wyposażeniu znajdą się wreszcie także bajery, jak maski z gogle... transmiter, przez który komunikujesz się bez... bliskie lokalizacji pudełek.

KALI

METAL GEAR SOLID ... genialny. Spełnia wsz... nie i chociaż nowy gatunek gier... jak ... gdy ... TEKKEN ... Chociaż ... na ...

NORBY



w których te mistrzowie się przemieszczają, mając nadzieję, że wartościowy dadzą się na wi... zauważy nabrać i zniknąć, jakoś pewnie potrafią obsłużyć, przeszkody dają... zawsze. Wtedy pełno ... Sam przeczytany, terminalny pancerz, na? MGS ... bardzo filmowa gra chwytająca w serce ... ... chcel ... akcja, dramatyzm. MGS to gra piękna, dorosła i ... ... jaki to udowadniają, tylko ... instrumenta o spotkaniu powiedzieć, że wszyscy „dobrzy" wcale ... oryginalna, nietuzinkowa (TENCHU się ... ... ego się pasta erotyzmu. Muzyka dynamiczna ... ... dorot... ... lem japońskiej kultury ujmują. Oczekiwania mo... ... nadzieje spełnione, w ręce trafiła mi najlepsza gra ... ... mniej, dla jednego Gracza, grę kwalifikowałbym ... ... Dlatego, MGS zasługuje na legendarne, nie ... ... ale na miarę zapowiedzi, tego bo takie NA PRAWDĘ jest - ponadczasowe.

MYSZAQ

OMEGA ELECTRONICS
ul. Szosa Chełmińska 90
87-100 Toruń
tel./fax (0-56) 236-63
tel. (0-56) 654-90-22
e-mail: psxsony@kki.net.pl

KONSOLE • AKCESORIA • GRY • FILMY VCD
SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA I WYMIANA
ZERO KOSZTÓW WYSYŁKI

Kupując Konsolę otrzymujesz dodatkowo:
- Grę lub Kartę pamięci
- Pięć numerów PSX EXTREME

DUAL SHOCK

PORADNIK PSEXTREME

już wkrótce...

napięcie rośnie...

PRAWDZIWA HISTORIA PSX • OPISY GIER I JESZCZE WIĘCEJ TIPSÓW

FUTURE COP L.A.P.D. 2100 AD

DROGÓWKA PRZYSZŁOŚCI?

TRZY GROSZE SZERYFA

FUTURE COP I ROBOCOP W JEDNYM STALI...

MYSZAQ

WERDYKT

ELECTRONIC ARTS — STRZELANINA

GRAFIKA:	★★★★★★★★
DZWIĘK:	★★★★★★★★
GRYWALNOŚĆ:	10 8 6 4 2 — GODZINA / DZIEŃ / TYDZIEŃ / MIESIĄC

PLUSY

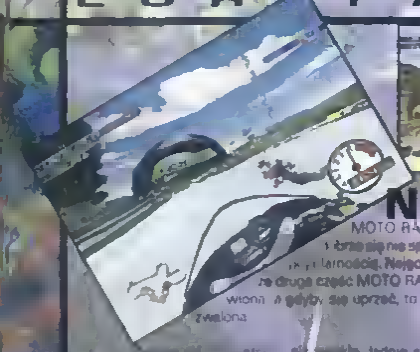
- ▲ TRYB MULTIPLAYER
- ▲ ROZLEGŁOŚĆ POZIOMÓW
- ▲ KLIMAT WSTAWEK

MINUSY

- ▼ PRĘDKOŚĆ ANIMACJI W TRYBIE TWO PLAYERS

INFO: WERSJA PAL POD NAZWĄ L.A.P.D. 2100?

PRZEDAŻ WYSYŁKOWA:
022 870 32 59
ZERO KOSZTÓW WYSYŁKI
ZADZWOŃ
TANIEJ !
OFERTA MIESIĄCA
COMAT sklepy:
SPRZEDAŻ HURTOWA



MOTO RACER 2

Nie wiadomo czemu, postanowiono wydać sequel gry MOTO RACER. A przecież ten tytuł gdzieś się nie sprzedawał, a przecież był dużą [illegible] Najgorsze w tym wszystkim jest to, że druga część MOTO RACER wcale nie została poprawiona. A gdyby się uprzeć, to można nawet powiedzieć, że zwalona.

[illegible] program Orda RACER 2 nie został podrasowany przez programistów w znaczącym stopniu. Owszem, prawda widać nieco więcej tekstur, ale wciąż w niskiej rozdzielczości, dodatek w tylne graficznym efekturącym bardzo nisko liczbę [illegible] Skoro programiści nie wysilili się na dodanie [illegible] więcej poligonów, to coś musiało zawartować. Jak mawiają starzy górale: Każde [illegible] ma swoją cenę.

[illegible] strasznie ro[illegible] prędkość ani[illegible] Co [illegible] jest całkiem [illegible] Ot, taki fantazyjny [illegible] z nasy są [illegible] kręte

W MOTO RACER 2 można brać udział w wyścigach typowo wyścigowych („ścigaczy") [illegible] crossowych crossowców. Jakie są różnice wynikające z możliwości i przede wszystkim, przeznaczenia tych maszyn tego tłumaczyć nie będę. Wyścigi ścigaczy wymagają od Ciebie dużej zręczności i panowania nad swoimi ruchami, gdyż mały błąd podczas sterowania maszyną rozpędzoną do naprawdę dużych prędkości kończy się niemiło (joy analogowy wcale nie pomaga). Zaimplementowano specjalny klawisz przeznaczony do „stawania dęba", dzięki czemu można się efektywniej rozpędzać (ten motyw występował już w MR1). Z nadużywaniem tego klawisza należy uważać, gdyż przywalenie w bandę podczas wykonywania takich ewolucji kończy się najczęściej widowiskowym upadkiem na plecy lub głowę. W wyścigach crossowych można dodatkowo wyprawiać podczas skoków przeróżne figury (np. wygiąć się na boku, puszczać kierownicę lub zdejmować nogi ze stopek), co jednak nie jest kwitowane żadnymi dodatkowymi punktami.

Do wyboru dano Ci kilka trybów rozgrywki: Supercross Championship („ścigacze"), Moto X Championship (maszyny crossowe), Dual Sport Championship (oba typy maszyn) - to podstawowe tryby rozgrywki. Dodano jeszcze Custom Championship, którego nie trzeba [illegible] oraz Ultimate Championship, który [illegible] ta gra zdyskwalifikowała. Możesz także zagrać kumplem na Splicie (ful, gdyby [illegible]). Co do motorów, to doliczyłem się ośmiu „ścigaczy" i tylu samo crossowych maszyn.

Co do kwestii graficznych, to mam zastrzeżenia. Po [illegible] grze dotyczących [illegible] bez większych emocji. Ot, taki [illegible] wyścigu. W MR2 czuć wyraźnie [illegible] nie doprawienia się do [illegible]. Moje pierwsze wrażenie po zetknięciu się z MR2 było niewyraźne, dopiero po kilkunastu minutach stwierdziłem, że [illegible] grać. Ale [illegible] minutom [illegible] mu [illegible] sumie [illegible] specjalnie [illegible] raczej [illegible] kawałek [illegible] fami i [illegible] ma [illegible] czasu do [illegible] zakrawające [illegible] miano [illegible] Cyca' (gitarka czyli bez większego polotu

Nie wiem po co ukazał się ten tytuł na rynku - dla mnie MR2 jest tylko kolejną liczbą w statystykach. Takich gier jest wiele, a ta, choć chyba najlepsza w stawce wyścigów motorów niczym nie zachwyca. Atrakcyjność tego tytułu może podnieść opcja Editor. Zamiast wydawać forsę na MR2 lepiej udaj się na seans sprytyczny do uzdrowiciela. Pelagii tak zainwestowany kapitał przyniesie o wiele bardziej wymierne korzyści albo zajmij się studiowaniem psychologii tłumu. Średniak

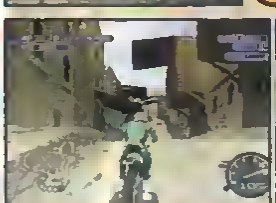
HIV

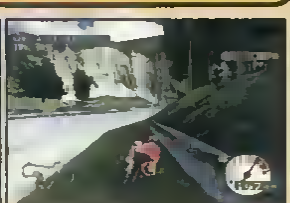
TRZY GROSZE SZERYFA

[illegible] wrzesień w stosunku do [illegible] sytuacja mierna dźwięk nieco [illegible] grywalność [illegible] Aż nie chce się wierzyć, że ta produkt znakomitej DELPHINE SOFTWARE, której dawniej jest staranność i [illegible] grywalność. Ktoś nam wepchnął kwaśne [illegible] na to za kwaśny go z uwagi na [illegible] tytuł. Oj, niedobrze.

Mr. Ścisło

★★★★★☆☆☆☆☆





WERDYKT

DELPHINE SOFTWARE — WYŚCIGI

GRAFIKA	★★★★★★
DŹWIĘK:	★★★★★
GRYWALNOŚĆ:	

GODZINA DZIEŃ TYDZIEŃ MIESIĄC

▲ EFEKTOR TRASY
▼ ENGINE
▼ KOLIZJE Z ELEM. OTOCZENIA

5

Piła

COMMAND & CONQUER
RED ALERT
RETALIATION

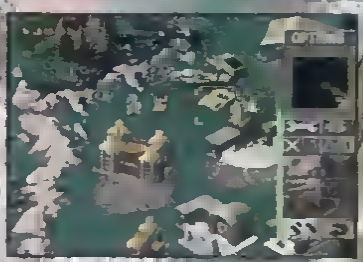
Jeżeli wypalił jakiś pomysł i się dobrze sprzedał, trzeba to wykorzystać i wypuścić kontynuację. Takie są zasady rządzące rynkiem. Wiedy co mniej więcej starają się zrobić drugą część gry, wprowadzając często niewielką innowację, tak aby ogólna koncepcja poprzednika nie została wiele zmieniona i w ten sposób otrzymujemy takiego np. TOMB RAIDERA 2. Czasami się jednak zdarza, że autorzy wykazują się totalnym tumiwizmem i olewatyzmem (neologizmy wprowadzone przez HIV'a), i wypuszczają po prostu dodatkowe misje do danej gry, za które trzeba oczywiście sporo płacić.

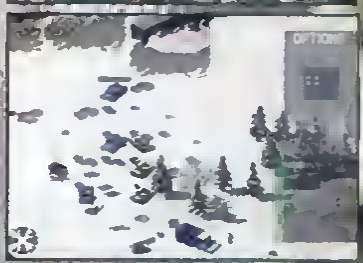
Z takimi właśnie mission packami, wymagającymi posiadania podstawowej wersji gry, można było najczęściej spotkać się na pececie. Ale WESTWOOD STUDIOS zadbało też o naszą konsolę i wypuściło RED ALERT: RETALIATION. Od zwykłego mission packa różni się tylko tym, że nie trzeba mieć pierwszego RED ALERTA - RA: RETALIATION stanowi samodzielną grę.

Tak naprawdę, to nasz konsolowy 'RETALIATION' jest połączeniem dwóch pecetowych mission packów - Aftermath i Counterstrike. W porównaniu z wcześniejszym RED ALERTEM, niewiele się zmieniło. Grafika jest dokładnie taka sama, a jeżeli zaś chodzi o stronę dźwiękową, to mamy tu 16 nowych kawałków muzycznych, trzymających podobny klimat jak w oryginale. Największą innowacją są nowe jednostki. Niewiele ich tu wprowadzono - zaledwie 7, ale za to ładnie zaznaczają swą obecność, otwierając przed Graczem nowe rozwiązania taktyczne. Ich wpływ jest nawet bardzo znaczący - wyobraź sobie co można zrobić grupą Chrono Tanks - czołgów potrafiących się teleportować w dowolny punkt na mapie? Na szczęście nie przesadzono ze znaczeniem nowych jednostek i nie będą one głównego trzonu twoich atakków lecz ich ważną część, dobrą uzupełnienie i urozmaicenie.

Nowe jednostki

W Retaliation dostajemy do dyspozycji siedem nowych jednostek. Jednak zanim się dobrze przyjrzysz to poznasz się to jakieś odkrywcze patenty - wszystko bazuje na myślach z pierwszej części. Przykładowo Medic jest inny jak Medic, tyle że odnawiający energię jednostkom lecz pojazdów [illegible]tion Truck to zwykła ciężarówka. Atom Bomb (tyle za mocno wypadałoby z ich dowcipu) ilości, a Tesla Tank to czołg wyposażony w pole, przed którym ków - tzw. Tesla Coil na gąsienicach. Jest Atom nic czym innym jak sensownie dodatkowych [illegible]anuszy dla maniaków sam C&C.





TRZY GROSZE SZERYFA

Na ten tytuł długo czekaliśmy... trochę się zawiodłem. Nie zmieniono praktycznie nic, poza drobną kosmetyką w postaci kilku nowych jednostek i misji. Sam interfejs i engine graficzny pozostały bez zmian. Powiem tak: jeśli grałeś w poprzednią część i jeszcze nie masz dosyć, to śmiało go RA: RETALIATION w znacznym wypadku nawet nie zauważysz, że gra inny tytułem.

Ala

★★★★★★★★☆☆

Jednak główną siłą napędową 'RETALIATION' są nowe misje. Ola jednego Gracza przygotowano ich 34 i podzielono na kampanii, co daje pewną swobodę w ich wyborze. Najważniejszą rzeczą, o której trzeba tu wspomnieć, jest poziom trudności. Misje są teraz dużo trudniejsze, a przede wszystkim bardziej urozmaicone i rozbudowane. Niestety, poziom trudności nie wzrósł z powodu zwiększenia AI, bo komputer jak głupi był, tak dalej jest, lecz z powodu zwiększenia rozmiarów konfliktów i ilości środków przydzielonych komputerowi. Poza tym, na uwagę zasługują dodatkowe cztery misje dostępne po ukończeniu gry na 1 Gracza", w których stajemy do walki z [illegible] zmutowanymi mrówkami!

Największy jednak nacisk położono tu na tryb 2 Players (po kablu). Przygotowano tu bowiem aż 105(!) map! W porównaniu z 10 mapami z wcześniejszego RED ALERTA wygląda to naprawdę imponująco. Jeżeli jednak jesteś miłośnikiem samotnej rozgrywki, to także powinieneś się uczesać, ponieważ te mapy są także dostępne w Skirmish Mode.

Jeżeli jeszcze nie kupiłeś RED ALERTA, a nosisz się z takim zamiarem, to powinieneś kupić właśnie RETALIATION. Jest też to obowiązkowa pozycja dla maniaków pierwszej części. Jednak największą przyjemność będą czerpać z tej gry osoby, które kupiły ją pod kątem 2 Players. A właśnie do tej ostatniej zaliczam się ja wraz z Norbym - po obowiązkowym zarwaniu kilku nocy przy odkrywaniu nowinek i bezlitosnym nasyłaniu na siebie wszystkiego, co mogłoby wyrządzić krzywdę, stwierdziliśmy, że pod względem 2 Players RETALIATION jest produktem wspaniałym.

KALI

WERDYKT

WESTWOOD STUDIOS — STRATEGIA

GRAFIKA ★★★★★★

DŹWIĘKI ★★★★★★★★

GRYWALNOŚĆ: 10 8 6 4 2 — GODZINA | DZIEŃ | TYDZIEŃ | MIESIĄC

PLUSY:
▲ NOWE MAPY
▲ NOWE JEDNOSTKI

MINUSY:
▼ ODTWÓRCZOŚĆ
▼ LEKKO NUŻĄCY

7

GOŁA BABA... I FACET

ASSAULT

P

[illegible] lyswym Mu- [illegible] biceps uszu [illegible] będź też pęknio [illegible] kolor włosów poma [illegible] Ziemi się [illegible] [illegible] [illegible]

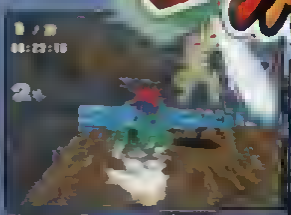
GRA DLA PRAWDZIWYCH TWARDZIELI

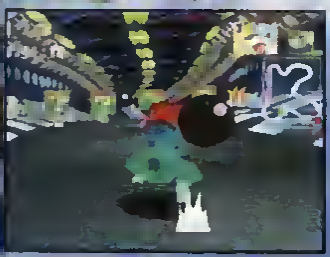
W DEVIL [illegible] Mołojec paczynaniem bohatera, któr[illegible] raczej po opuszczonych kolicach do ta[illegible]can a mus[illegible] wać, aby, uzwawszy [illegible] ego [illegible] ska [illegible] h znajdujących się gdzieś, co by odpowied[illegible]no sy[illegible]ego nakid. Oczywiście przemieszczając się po planszy (rzut izometryczny) przewracasz kostki, ingerując tym samym [illegible] się ak[illegible]st[illegible] w tym te pole przez [illegible] do [illegible] jest odpowiednio małe, a na dodatek, łatwo ni[illegible] nim. Gdy dodać do tego przeciwników, jak i możliwość walki z [illegible] komputerowymi to wybuchowo [illegible] by Bamberman.

Prawdziwe siła tego tytułu leży w [illegible] ewności. Dzięki wielu bardzo a[illegible] trybom rozgrywki [illegible] na sen zostaje niezwykle mało czasu i jakoś [illegible] ślej wstawał świt. W trybie Trial musisz [illegible] czasem. Co kilka sekund na planszy pojawia [illegible] we kostki. Jeśli [illegible] zbić [illegible] ecak, to będzie [illegible] coraz to trudniejsze [illegible] zabraknie, a wtedy możesz grać w berki [illegible] [illegible] [illegible]

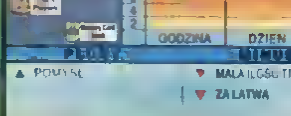
BOMBERMAN ファンタジーレース

Na rynku japońskim panuje moda na robienie rzeczy dziwnych, a dotyczy to niemal wszystkich gałęzi przemysłu, z rynkiem gier wideo włącznie. HUDSON SOFT - firma kojarzona przede wszystkim z wyśmienitą serią multiplayerową Bomberman wykorzystała swojego flagowego już bohatera do gry opartej na bazie nintendowskiego Mario Kart - Bomberman Phantasy Race. Oryginalność tej pozycji polega na zastąpieniu samochodzików zwierzakami kanguropodobnymi, na grzbietach których zasiadają Bombermani. Całość na pierwszy rzut oka wygląda równie dziwnie, jak i zabawnie. Wyścig polega na nieustannym popędzaniu zwierzaka i kontrolowaniu poziomu jego wyczerpania. Kilkusekundowy sprint powoduje spadek określonego wskaźnika i niedopatrzenie grozi chwilową „rekonwalescencją" naszego podopiecznego, na co nie możemy sobie pozwolić.





Jak na grę z Bombermenami przystało nieodłącznym elementem zabawy, jak się nie trudno domyślić są bomby i tak, mamy ich nieograniczoną ilość, którymi rzucać możemy na mniejszy lub większy dystans co kilka sekund, w celu zatrzymanie (przyhamowanie) pędzącego rywala (w grze nie można zginąć). Nieustającemu tupotowi łap towarzyszą zatem częste odgłosy eksplozji. Dodatkowymi bajeremu są porozrzucane na trasie niespodzianki o różnym charakterze i to zarówno dobre jak i złe. Możemy wylosować samonaprowadzającą rakietę, „przyśprzech" czy zatrzymanie rywali ale również zakaz używania bomb, rewers kierunków czy „ku-ku", po którym zwierzak pada na pysk. Oprócz tego samo ukształtowanie trasy kryje w sobie przeróżne atrakcje. Dzięki możliwości skakania istnieje szansa skrócenia sobie drogi poprzez przeróżne kładki pomosty, akcznie czy wreszcie sprężynowe wyrzutnie na zakrętach. Dzięki połączeniu zdolności skakania i pirotechniki można otrzymać dodatkowy bodziec przyspieszający "posuwanie" się do przodu naszego podopiecznego, bo przecież każdy by wyskoczył jak z procy po odpaleniu sobie bombki pod d... Dla zaczynających zabawę zaimplementowano rodzaj pokazówki, podczas której pokazywane są w praktyce określone sekwencje i ruchy.



Gra zawiera 7 tras, co jest największym jej minusem, ponieważ całość ukończyć można w kilka godzin. Istnieje opcja dla dwóch Graczy (nic nie zwalnia), co jednak nie rekompensuje nam skromnego trybu One Player. Grywalność produktu podniosłoby nieznaczne zwiększenie liczby ścigających się zwierzaków, z pięciu do ośmiu, oraz podkręcenie nieznacznie wzrastającego stopnie trudności na kolejnych trasach, bo między pierwszą a ostatnią jest bardzo niewielka różnica - praktycznie rzecz biorąc każdy z etapów jest do zaliczenia po trzykrotnym przejechaniu.

Sterowanie czy raczej model jazdy nie jest wyśmienity, szczególnie przy małych prędkościach (albo stojąc) ciężko jest zapanować nad naszym zwierzem, no, ale w końcu to nie samochód lecz głupia kupa flaków z uszami i ogonem. Można się przyzwyczaić.

Strona wizualna jest całkiem udana - pomimo niewielu nie kaszanących się poligonów trasa wygląda niczego sobie, może trochę zbyt sześciokątowato, z licznymi teksturami i żywymi kolorami. Z drugiej strony jest to... skierowana raczej dla młodszego odbiorcy, więc nie należy się tym dziwić.

Na oprawę dźwiękową nie zwróciłem uwagi, ... mnie nie zachwyciła ani też nie wkurzyła. Jedyne co spodobało się mojm bębenkom to ... ciekawa melodyja końcowa z japońskim ... listą i chórem. BOMBERMAN RACE to gra ... lepra, najlepsza jak dotąd podróba Mario ... Karta ... zbyt ... łatwa.

MR.ŚCIERA

TRZY GROSZE SZERYFA

Wyścig na kangurach? Ciekawe kto wpadł na taki pomysł! Ale, przyznam, że gra się nawet nieźle. Po drodze można znaleźć dużo bonusów, które bardzo urozmaicają zabawę. Grafika w ... (myślę że ... ale da się na ... ale ... ewentualnie ... modelu jazdy ... ale w życiu nie ... ulubionej ... Wiel...

Aju

★ ★ ★ ★ ★ ★ ☆ ☆ ☆ ☆

WERDYKT

	HUDSON SOFT	WYŚCIDI
GRAFIKA	★ ★ ★ ★ ★ ★	
DŹWIĘK:	★ ★ ★ ★ ★ ★	
GRYWALNOŚĆ:	10 8 6 4 2	
	GODZINA DZIEŃ TYDZIEŃ MIESIĄC	

PLUSY
▲ POWYŻSZE

LIMUSY
▼ MAŁA ILOŚĆ TRAS
▼ ZA ŁATWA

6

SEEK AND DESTROY!!!

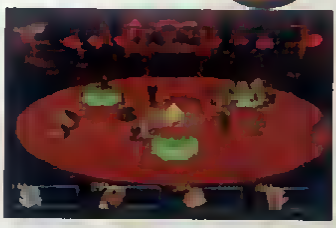
POY POY 2

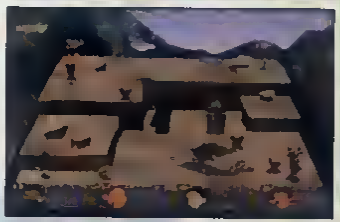
Swego czasu firma KONAMI zaskoczyła nas wszystkich zabawną „nawalanko-kamienianką" pod tytułem POY POY Niewątpliwie najważniejszym wyjaśnię, że sensem owej gry było wykończenia wszystkich przebywających na arenie przeciwników w tym celu rzucało się w nich rakietami glazami i czym się tylko dało Sukces gry spowodowała głównie znakomicie sprawdzająca się opcja Multiplayer dzięki której swoje emocje mogło wyładowywać nawet czterech Graczy naraz Miodzio! A jako że na sprawdzonych tytułach można zrobić niezłą kasę, KONAMI zdecydowało się wydać kontynuacje tej nietuzinkowej gry

Trochę to śmieszny i jednocześnie dziwaczny widok, kiedy czwórka rozwydrzonych bachorów zasuwa po arenie obrzucając „kolegów" czym popadnie A wybierać możemy spośród piętnastu małych twardzieli obojga płci - są to m in Indianin ninja niebieskowłosy punk itp Arsenał jest dosyć pokaźny, poczynając od małych i wielkich rakiet, poprzez belki kamienie i głazy żywe, nawiasem mówiąc, na niewinnych, zabłąkanych zwierzątkach kończąc. Nie też nie stoi na przeszkodzie, aby rzucić w kogoś kimś, tzn złapać przeciwnika za szmaty i grzmotnąć nim innego narwańca Jeżek do tego wszystkiego dodać pokaźną liczbę specjali oraz przypomnieć fakt, iż zasób środków rażenia na każdej z plansz jest praktycznie nieograniczony to nadzwyczaj wyraźnie widać, że mamy tu do czynienia z prawdziwą mini-symulacją wojny

Najwyższy czas wspomnieć co nieco o arenach Mamy ich do wyboru pięć, a każda z nich oferuje walczącym zdecydowanie odmienne warunki Chodzi tu głównie o rodzaj podłoża Jeżeli np znajdujemy się na lodzie to ze względu na wyjątkowo słabą przyczepność postacie nie mogą być w pełni kontrolowane Dominuje tu oczywiście arktyczny krajobraz z lodowymi górami oraz zadziornymi pingwinami na czele Zgoła inaczej ma się sprawa na powierzchni trawiastej Niby to taki mały zaciszny ogródek z równo przyciętą murawą, jednymi drzewkami porozrzucanymi tu i ówdzie belkami i podłożami Pozostałe jeszcze plansza skalista (mnogość ogromnych głazów) pustynna (kaktusy, ruchome piaski i takie tam), oraz chyba najbardziej... steryjna ze wszystkich, jaką jest arena miejska nocą (kiedy gasną światła, pojawiają się... bin potwory) Uwagę zwraca na siebie architektura wykonana... poszczególnych plansz Nie ... to tylko i wyłącznie płaskie wycinki terenu można tu znaleźć jakieś wzniesienia małą dolinkę, czy też coś na wzór schodów utworzonych ze zręcznie poukładanych bloków skalnych

Grać można na trzy sposoby Pierwszy z nich to pojedynczy mecz wybieramy sobie postać, arenę i do dzieła Opcja druga to rozgrywki ligowe Wybrany przez nas zawodnik dysponuje pewną sumą pieniędzy dzięki czemu może sobie kupować różne przydatne w boju gadżety W razie dobrych wyników stan konta systematycznie będzie się powiększał Trzecia możliwość to coś w stylu Team Battle Mode, czyli „dwóch na dwóch" na losowo wybranej arenie Do tego wszystkiego dochodzi jeszcze fajnie rozwiązana opcja treningu, dzięki czemu każdy początkujący może bezstresowo obczaić znaczenie klawiszy oraz nabrać odpowiednich taktycznych umiejętności

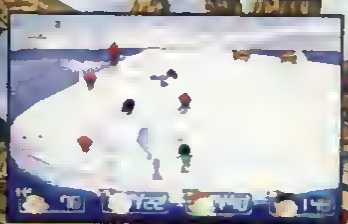




Ne dobrym poziomie stoi oprawa graficzna Podwyższona rozdzielczość robi swoje, do tego dodano niezły efekt eksplozji z towarzyszącym mu light-sourcingiem Plansze są urozmaicone o czym wspomniałem już przy okazji przedstawiania dostępnego arsenału Co do muzyki, cóż grę tworzyli Japończycy, a oni mają dość dziwne upodobania Grunt, że jakoś to wszystko do siebie pasuje

Podsumowując, POY POY 2 to gra bardzo dobra ale nie dla pojedynczego Gracza Multiplayer to jest to! Totalna wyzwyka to dobre odzwierciedlenie tego co się dzieje gdy przed konsolą zasiądzie kilku Graczy Kiedy gra się w to samemu to dość szybko zawieje nudą

PIOTREK



TRZY GROSZE SZERYFA

Trochę za mało zmian jak na opatrzone grę cyferką "2" Ot, taka wersja Deluxe jedynki, nic poza tym. Moje zastrzeżenie dotyczy jednak całej serii POY POY za mało strategii za dużo rozmaitej młócki Chodzi mi o to, że w sytuacji gdy dwóch graczy uwzięło się na jednego to gościu ma przekichane i może sobie odpuścić.

BOMBERMAN na lato!

Mr. Sciora

WERDYKT

TAITO — KILL 'EM UP

GRAFIKA: ★★★★★★

DŹWIĘK: ★★★★★

GRYWALNOŚĆ:

PLUSY
- MULTIPLAYER
- GRAFIKA

MINUSY
- MUZYKA
- NUDNY 1 PLAYER

7

METAL GEAR SOLID

Jak się zapewne dobrze domyślam, większość z Was (jakieś 90,9%) nie zna j. japońskiego. Dlatego postanowiliśmy na wstępie wprowadzić Was w akcję, które oczywiście zostało przedstawione w grze, lecz właśnie w j. japońskim.

Akcja rozpoczyna się na Alasce na początku XXI wieku. Amerykańska baza broni nuklearnej mieszczą się na wyżarzeniu pewnej wyspy zostało zajęte przez organizację terrorystyczną. Szef organizacji, Liquid Snake (były przyjaciel naszego bohatera), przekazuje ultimatum Stanom Zjednoczonym. Jeśli w ciągu 24 godzin nie zostaną wypełnione postulaty w nim zawarte, zostaną wystrzelone bomby nuklearne. W tym momencie wkracza do akcji Solid Snake - były członek organizacji terrorystycznej, aby raz jeszcze uratować USA przed zagładą. Musi on dostać się do silnie strzeżonej bazy i zapobiec wystrzeleniu rakiet. Przy okazji musi odnaleźć dwóch zakładników, którzy zostali uwięzieni w bazie. Tyle tytułem wprowadzenia. .

Jeszcze tylko mała informacja na początku i zaczynamy

Praktycznie pauza 7 naprawdę trudnym momentami, gry można tą nawet trzeba! ułatwić sobie nimi. Pastanowiłem więc wyodrębnić tych 7 momentów, żeby każdy mógł je swobodnie odnaleźć na czysiego całego opisu. Dla tych, którzy nie chcą grać sami, potrzebują większej dości porad, zamieszczam poniżej dokładny opis przejścia gry

JAK UKOŃCZYĆ GRĘ

Gra rozpoczyna się w momencie gdy Snake przypływa do bazy i wychodzi z wody. Po krótkiej rozmowie telefonicznej wczołgaj się pod skrzynię. Poczekaj aż strażnik odejdzie i połaźgnij na wprost. Schowaj się za skrzynkami, poczekaj na dogodny moment i połaźgnij do i ‘nicja w prawo, a później w lewo. Znajdziesz tam energię, odbierz telefon a następnie poczekaj chwilkę aż zjedzie winda. Kiedy teren będzie czysty, szybko wejdź do windy. Pamiętaj, że jak włączy się alarm (ktoś Cię zauważył) winda nigdzie nie pojedzie, aż do momentu gdy alarm się wyłączy.

Po kolejnym dramku, w którym nasz bohater wreszcie zaczyna wyglądać jak „bohater”, znajdziesz się na powierzchni wyspy. Idź w lewą stronę ekranu i weź kolejną dawkę energii. Wróć do miejsca startu i idź w kierunku lądowiska helikopterów. Podrodku stoi skrzynia z granatami. Aby ją wziąć, musisz szybko przebiec (uważając na reflektory) w lewo. Teraz musisz dostać bardzo szybko gdy dwie słupy światła minią się podrodku lądowiska, pobiegnij w prawo weź skrzynię i wróć. Gdybyś nie zdążył, pobiegnij kawałek w lewo a później do góry gdzie bezpiecznie się skryjesz i przeczekasz do końca alarmu. Idź dalej w lewo, tam gdzie jest kamera TV (zobaczysz ją na radarze). Przeczołgaj się przez pomieszczenie i weź drugą skrzynię z granatami. Wróć teraz do lądowiska przebiegnij na drugą stronę i wejdź (po śniegu) do góry idź w górę do trzeciej skrzyni, kolo której znajdziesz kolejną dawkę energii. Jeśli jej nie będziesz mógł wziąć, to trudno. Imat zapasowej energii wynosi 2. Zaleźnie od ciebie strażnika i idź w lewo. Uważnie na kolejnego komandosa wejdź do samochodu, w którym znajdziesz pierwszy pistolet. Ostrożnie wyjdź z samochodu i idź w kierunku kamery, którą widzisz po prawej stronie radaru. Gdy będzie ona skierowana w lewo, szybko połaźgnij i wejdź po schodach. Uważaj na samej górze, gdyż czasami strażnik tam stojący znajduje się zaraz koło schodów. Kucnij więc pod koniec schodów i zaczekaj aż w sytuacji. Gdy będzie on stał w lewo idź za nim w bezpiecznej odległości i wejdź w drugą windę w ścianie. Odbierz telefon od Roya Campbella, a następnie kucnij i wczołgaj się w szyb wentylacyjny.

Po krótkiej ścianie znów będziesz telefon. Odbierz go i czołgaj się korytarzem.

W pewnym momencie będziesz świadkiem rozmowy dwóch strażników, powinie mówią coś ciekawego, ale i tak nic nie zrozumiesz. Nacisnij więc X, aby ominąć dialog i idź dalej.

I znów zadzwoni telefon, odbierz go a następnie zejdź w dół (poślizgnę się na dziurze i naciśnij kółko). Możesz również przejść kawałek dalej po energię. Po zejściu uważaj na kamery. Po Twojej lewej stronie znajdują się granaty, jeśli potrzebujesz weź je. Przemknij koło kamery i wejdź do pokoju po prawej. Omiń kolejną kamerę czołgając się przy ścianie i weź gogle termiczne. Wyjdź z pomieszczenia, idź w lewo i zejdź po schodach w dół.

Na dole użyj granatu, aby rozwalić kamerę, lub po prostu ją omiń. Stań w połowie drogi na schodach i zobacz gdzie znajdują się strażnicy. Jeśli jesteś bezpieczny, zejdź na dół i pobiegnij w prawo do windy. Przywołaj ją naciskając kółko - powinna zjechać w ciągu paru sekund. Gdyby jednak w międzyczasie pojawił się jacyś strażnicy, ukryj się gdzieś, a później wejdź do windy. W windzie podejdź do jej lewego dolnego rogu a włączy się panel. Podświetl „B1” i naciśnij kółko. Zjedziesz do więzienia.

Pierwsze co zrób, to odbierz telefon (znowu!). Otworzy będzie Mei Ling. Naciśnij kilka razy kółko, aż pojawią się dwie opcje do wyboru. Górna to zapisywanie stanu gry a drugą powrót do gry. Zapisz więc grę i gramy dalej. Idź korytarzem w dół a później do końca w lewo i wejdź po drabinie do góry. Czołgaj się do przodu, jeśli potrzebujesz amunicję do swojej giwery stań w pierwszą w lewo, a następnie przeczołgaj się głównym korytarzem do końca. Naciśnij kółko a Snake z impetem rozwali kratkę wentylacyjną i zejdzie na dół do cel. Znajdziesz w niej szefa organizacji DARPA. Po długim filmiku usłyszysz jakieś hałasy za ścianą. Wczołgaj się więc pod łóżko, gdzie znajdziesz energię. W tym momencie ktoś otworzy drzwi cel. Kiedy wyjdzesz, akcja potoczy się szybko, krótki filmik a później kilkunastu komandosów w grupach trzyosobowych zaczną wbiegać do pomieszczenia. Wyciągnę szybko giwerę i zaczną rozwalać wbiegających strażników. Pomagać Ci będzie nieznajomy przyjaciel. Zauważ, że po każdej grupce zabitych wrogów zostają skrzynie z amunicją i energią - zbieraj więc je wszystkie. Ostatnia grupka żołnierzy spróbuje zaletwić Was granatem, kiedy więc zauważysz, że ktoś wrzuca granaty to pobiegnij w lewy dolny róg pomieszczenia - nie powinno Cię na stać. Kiedy już wszystkich zalatwicie, włączy się kolejny, tym razem zwenowany filmik. Okaże się, że owym tajemniczym przyjacielem jest Kolastar(!), nawet całkiem nieźle laska. Powiniez po raz pierwszy będziesz mial możliwość spotkania się z PSYCHO MANTISem. Kiedy film się skończy będziesz w posiadaniu karty dostępu do poziomu 1 (Level 1 access card). Ściągnę więc windę i zjedź do hali z czołgami (1). Kiedy otworzą się drzwi, nie wychodź od razu tylko zorientuj się gdzie znajdują się strażnicy. Wyjdź z windy i idź w Twoje prawo, wyciągnij kartę i podejdź do drzwi, które powinny się teraz otworzyć. W środku stoi strażnik, który jakimś dziwnym trafem nie zauważył Twojego wejścia. Zajdź go od tyłu i złap mu kark, wtedy zabij go bez trudu, bo w przeciwnym wypadku zleci na wszystkich komandosi z okolicy. Weź skrzynkę z amunicją oraz tłumik do pistoletu, wróć do windy i pojedź do B2.

Kiedy wyjdziesz z windy zalicz okulary termiczne, gdyż w podłodze poukrywane są pułapki. W dół możesz zejść czterema korytarzami, jednak na pierwszych trzech od lewej zamontowane są pułapki. Idź więc do końca w prawo, później w dół, i później pierwszą w lewo. Wyciągnij kartę dostępu i w jednym z „domków” odnajdź materiał wybuchowy C4. Na do wszystkich domków możesz teraz wejść, więc nie powinieneś mieć kłopotów z odnalezieniem C4, a przy okazji możesz znaleźć trochę amunicji.

KŁOPOT 1
CO ZROBIĆ Z C-4?
MUSISZ GO PODŁOŻYĆ W LEWYM DOLNYM ROGU HALI B2.

Podejdź teraz w lewy dolny róg, wyciągnij C-4 i przyczep go do południowej ściany (użyj kwadratu). Odejdź na bezpieczną odległość i zdetonuj ładunek (naciśnij kółko). Gdy podejdziesz w to miejsce, zobaczysz dziurę w ścianie, prowadzącą do ukrytego korytarza. Wejdź do środka, idź w dół aż zobaczysz, że na podłodze zaczynają się kraty. Podejdź w prawo i podłóż znalezione kolejny ładunek C-4. Wejdź do środka, idź do końca w prawo i znów użyj C-4.

OBSŁUGA PADA

wybór przedmiotów

Przytrzymaj wciśnięty klawisz a następnie przy pomocy klawiszy kierunkowych możesz przeglądać/wybierać przedmioty które aktualnie masz przy sobie. Wybranie przedmiotu następuje po puszczeniu klawisza. Natomiast klawisz

wyświetla wybrane aktualnie przedmiotu

wybór ubrania

Opcja ta niczym się nie różni od wyboru przedmiotów

zatrzymanie gry

wejście do trybu „radia”

Przy pomocy radia możesz komunikować się ze swoimi przełożonymi. Przy pomocy odbierasz rozmowy, możesz również samemu do kogoś zadzwonić naciskając ten przycisk, gdy nikt nie dzwoni.

uderzenie

Na początku gdy nie masz żadnego pistoletu, musisz walczyć wręcz. Naciskaj szybko ten klawisz, aby wykonywać ciosy. Przydaje się również później, jeśli chcemy po cichu usunąć jakiegoś

kucanie

Naciśnięcie tego przycisku pozwala na przykucnięcie. Jeśli później użyjesz klawiszy kierunkowych, to nasz bohater polezy się na ziemi i będziemy mogli się czołgać.

strzał, rzut lub atak

Jeśli wybrałeś jakąś broń, to naciskając kwadrat możesz strzelać. W przeciwnym wypadku naciśnięcie tego przycisku spowoduje rzut np. granatem lub, gdy jesteśmy blisko przeciwnika, rzut przeciwnikiem. Gdy zajdziemy go od tyłu, możemy również strzelić mu w łeb.

przełączenie na widok „z oczu”

Trzymając wciśnięty ten przycisk przełączysz się w tryb FPP (widok z oczu bohatera). Kiedy go puścisz wrócisz do standardowego widoku. Po przełączeniu w tryb FPP klawisz

wyświetla wybrany przedmiot

Po włączeniu lornetki przybliżenie dokonujemy klawiszem a oddalenie za pomocą

Możesz wejść do środka, uważaj na kamery trajlepiej użyj CHAFF GRENADE) i weź skrzynię. Wyjdź i znów podłóż ładunek, tym razem na północnej ścianie (w miejscu gdzie widać świetlny tunel) i wejdź do środka. Po animacji stoczysz walkę z pierwszym bossem, będzie nim Ocelot. Biegaj za nim i strzelaj, jednak strzelaj z rozwagą. Nie masz zbyt wiele amunicji, a zwróć uwagę, że po celnym trafieniu Ocelot staje się na jakiś czas „nietykalny". Uważaj również na tarczę, wokół której świetlą się ostrzegawcze promienie. Jeśli ją przekroczysz, to wszystko wyleci w powietrze. Myślę, że nie będziesz miał większych problemów z tym bossem, chyba że skończy Ci się amunicja. Po pomyślnie wykonanym zadaniu nastąpi przerwa na animację (dostaniesz nową kartę dostępu), a następnie zwiększy się pasek energii Snake'a. Będzie mógł on również nosić większą ilość amunicji (patrz poniżej):

Socom Bullet	z 25 na 49
Granade	z 6 na 12
Stun Granade	z 3 na 6
Chaff Granade	z 3 na 6
Oil	z 4 na 6
Ration	nie zmienia się

Wróć do hali, gdzie znalazłeś C4, tylko uważaj, bo teraz jest tam więcej strażników. Wybierz kartę (LV2) i wejdź do niedawnych wcześniej pomieszczeń, aby znaleźć karabin maszynowy (FA-MAS) oraz amunicję. Uważaj w pomieszczeniu z karabinem maszynowym, gdyż zostały tam zamontowane czujniki alarmowe - musisz zakryć okulary termiczne i przeczołgać się pod nimi. Wróć następnie do windy i pojedź na pierwsze piętro (1).

Zauważysz, że jeden z czołgów odjechał, ale na razie nie zawracaj sobie nim głowy. Wyjdź z windy i idź w prawo, włącz kartę i wejdź w drzwi na wprost, skąd weź tłumik do pistoletu. Wejdź teraz po schodach na górę (uważaj na kamerę) a następnie w pierwsze drzwi jakie napotkasz - weź granaty i pudło. Wyjdź z pokoju i idź w lewo, aż ujrzysz następną kamerę. Po prawej stronie są drzwi, wejdź w nie i weź wykrywacz min (MINE DETECTOR)

KŁOPOT 2
BYŁEM WSZĘDZIE, WSZYSTKIEGO NA WSZYSTKIM UŻYWAŁEM I NIE WIEM CO ZROBIĆ!
MUSISZ WYKONAĆ TELEFON DO MAKYL - NA SPECJALNEJ, KIR UŻYWANEJ WYŁĄCZNIE CZŁOWIEKIEM.

Naciśnij teraz przycisk SELECT na joypadzie, aby włączyć telefon, wybierz częstotliwość 140.15, i porozmawiaj z nią (wiem, wiem, po pierwsze - pomoże Ci ona otworzyć wielkie wrota naprzeciwko czołgu. Wyjdź z pokoju i idź na dół a później do czołgu, w międzyczasie Meryl powinna odzewnić i powiedzieć Ci, że otwarła wrota (pojawi się animacja otwieranych drzwi). Wejdź do środka i włącz gogle termiczne, a zobaczysz za przejściem strzegą laserowe czujniki ruchu. Jeśli jakiegoś dotkniesz, zamkną się drzwi i zostanie wpuszczony trujący gaz, a co za tym idzie - umrzesz. Drzwi na końcu otwórz przy pomocy karty dostępu.

Kiedy wyjdziesz z bazy, znajdziesz się na otwartym terenie, pokrytym śniegiem. Nie próbuj po nim chodzić bez włączonego wykrywacza min, gdyż w śniegu leży dużo min. Jeśli chcesz, możesz się przeczołgać do miny, a Snake wyjmie ją z ziemi i schowa do plecaka, zaś później możesz ją użyć przeciw strażnikom. Teraz możesz ruszyć na północ - po chwili włączy się domka, a się nim stoczysz walkę z kolejnym bossem, który będzie próbował rozwalić Cię czołgiem (teraz już wiesz, gdzie się podział jeden z czołgów w hali). Aby zneutralizować czołg, musisz w niego rzucić granatami - a najlepiej by było, gdyby spotkały one na czołg. Naparw jednak musisz do niego jakoś podejść, zrób więc tak: wróć się pod bramę, obróć się, idź w prawo a później w górę. Kiedy ukryjesz się za ogromnym głazem, zobaczysz ścieżkę wydrążoną w śniegu, wejdź więc w nią. Nie możesz zostać tutaj trafiony, gdyż otoczenie jest wyżej niż Ty i pociski będą uderzać w śnieg przed Tobą. Teraz zwróć uwagę na działo czołgu, gdy nie będzie skierowane w Twoją stronę szybko pobiegnij w stronę pojazdu. Kiedy już będziesz blisko niego zacznij rzucać granaty i biegać wokół niego. Po dwóch celnych rzutach czołg ulegnie zniszczeniu... Po obejrzeniu domka, atrybuty Snake'a znowu wzrosną

Socom Bullet	z 49 na 73
Granade	z 12 na 16
Stun Granade	z 6 na 6
Chaff Granade	z 6 na 9
Oil	z 6 na 6
FA MA Bullet	z 101 na 151
Claymore	z 6 na 6
Ration	z 2 na 3

Otrzymasz również kolejną kartę dostępu. Musisz się teraz wrócić aż do miejsca, gdzie była C4 (piętro B2) i dzięki nowej karcie otworzyć nadzwyczajne wcześniej pomieszczenia. Wejdź w nim z nich znajdziesz rakiety zdalnie sterowane (NIKITA) które niedługo będą następne. Wróć na miejsce walki z czołgami i idź na północ, otwórz wrota przy pomocy karty. Zanim pójdziesz dalej, idź w lewo i pomieszam do końca, a znajdziesz energię. Wróć się i idź do góry i przeczołgaj się pod bramą. Znajdziesz się w kolejnej hali, jednak nie możesz tu użyć żadnej broni (poza granatami ogłuszającymi) a także nie możesz zostać wykryty przez kamery w przeciwnym wypadku hala zostanie wypełniona trującym gazem. Idź w lewo i po schodach do góry. Uważając na strażnika przywołaj windę i pojedź na piętro B2. Po wyjściu z windy wejdź w drzwi naprzeciwko (przy użyciu karty dostępu) a później przez następne drzwi. Użyjesz animacji, na której zobaczysz, że podłoga podłączona jest do prądu, a jego generator jest w pokoju obok, do którego nie możesz wejść. Po animacji cała pomieszczenie zostanie wypełnione gazem, a obok wskaźnika energii pojawi się elektrykiem, pokazujący fakt powyższy

KŁOPOT 3
JAK DOSTAĆ SIĘ DO GENERATORA PRĄDU?
MUSISZ TRAFIĆ W NIEGO ZDALNIE STEROWANYM POCISKIEM NIKITA.

Szybko wyciągnij Nikitę i wystrzel zdalnie sterowany pocisk. Musisz teraz tak nim pokierować, abyś trafił w generator prądu. Po kilku próbach powinno Ci się udać, do ułatwienia sobie sprawy możesz nacisnąć trójkąt, a zobaczysz widok z kamery na pocisku. Pokieruj pociskiem tak (widok z góry) w dół, w lewo, w górę do końca, przez drzwi po lewej, w prawo, w następnym pomieszczeniu w lewo i jeszcze raz w lewo. Jeśli Ci się na ucha musisz wyjść z pomieszczenia z gazem, zaczerpnąć powietrza i jeszcze raz spróbować - i tak do skutku. Gdy rozwalisz generator, będziesz mógł wyjść dalej, ale już niestety będzie uniosł się w powietrzu. Musisz więc działać szybko. Wejdź w pierwsze drzwi po lewej, skąd weź energię, drugie drzwi są na razie niedostępne, a w trzecich znajdziesz maskę gazową (GAS MASK). Załóż ją, a będziesz mógł ruszyć znalezionych w zagazowanych pomieszczeniach. Idź na dół, możesz teraz iść w lewo, aby z dostępnych pomieszczeń podwarć amunicję a później wróć i idź w prawo do drzwi (uważaj na kamerę). Wejdź do środka, później w prawo i do góry (wszystkie drzwi otwierasz za pomocą karty dostępu). Po animacji idź na północ, znów animacja, idź dalej, kolejna animacja - dojdź tak do końca korytarza, a później wejdź w ostatnie drzwi u góry. Stoisz teraz jako w oko z wojownikiem NINJA, czyli kolejnym bossem. Jest on bardzo prosty do pokonania, poza jedną sprawą - nie możesz strzelać, gdyż odbije on pociski swym mieczem. Musisz zatem go walczyć wręcz (naciskaj kółko). Kiedy jego energia spadnie do 50% zacznie stosować technikę niewidzialności, zatoż więc gogle termiczne, znajdź go i skop mu tyłek. Nie da się nabrać, gdy jego energia spadnie do zera i będzie leżał „na deskach", gdyż w jego ciele jest materiał wybuchowy, który wybuchnie w przeciągu kilku sekund. Odejdź więc na bezpieczną odległość, a gdy materiał eksploduje, podejdź i uderz go ostatni raz. Po trochę przydługawej animacji, z którą i tak nic nie da się zrobić, Snake dostanie nową kartę dostępu, a jego parametry ponownie wzrosną

Socom Bullet	z 73 na 97
Granade	z 16 na 20
Stun Granade	z 8 na 12
Chaff Granade	z 8 na 12
Oil	z 8 na 10
FA MAS Bullet	z 151 na 201
Claymore	z 6 na 10
Nikita	bez zmian
Ration	bez zmian

Samo sterowanie bohaterem jest proste, można użyć klawiszy kierunkowych lub lewej gałki analogowego joypada (łatwiej również kilka dodatkowych możliwości w ruchach naszego herosa, i tak.

Stań obok ściany a później naciśnij klawisz w kierunku, gdzie znajduje się ściana. Snake przyjmie do ściany a kamera zmieni ustawienie, dzięki czemu możemy zobaczyć co dzieje się za rogiem. W tym trybie można się również przesuwać wzdłuż ściany muru. Tym, w którym kierunku, w którym znajduje się ściana (np. gdy naciśnij klawisz lewo/prawo bohater zacznie przesuwać w wybranym kierunku.

Ujęcie przyklejony do ściany naciśnij a Snake zacznie się skradać. Uważaj na strażnika, który podejdzie w miejsce skąd dochodzą odgłosy.

Pozostało jeszcze poruszanie - nie powinno ono nikomu sprawić trudności. Używamy klawiszy kierunkowych w danym kierunku lub lewej gałki pada analogowego.

PRZEDMIOTY, KTÓRE MOŻNA ZNALEŹĆ

RATION odnowienie energii - ilość jaką możesz mieć przy sobie, jest ograniczona. Zwiększa się ona z czasem.

DIAZEPAM - lekarstwo, a może narkotyk, który uspokaja Snake a w momencie gdy strzelamy z broni snajperskiej.

THERMAL GOGGLE - gogle termiczne. Użyj ich aby wykryć pułapki - miny w podłodze. Przydają się również w walce z niewidzialnym wrogiem.

LVx KEYCARD - w miejscu x stopień dostępu. Karta dostępu do poszczególnych pomieszczeń. Im większa cyfra, tym więcej drzwi możesz otworzyć. Maksimum to karta z numerem 7, zdobyta pod koniec gry.

CARDBOARD BOX x - w miejscu x która A, B lub C. Karton, pod którym można się schować i przemykać się pomiędzy strażnikami. Spowalnia ruchy.

DISC - dostajesz go od starego faca, po walce z Ocelotem. Ukończyłem grę i nie znalazłem miejsca, w którym by go można użyć. Jak ktoś wie, proszę o kontakt.

MINE DETECTOR - wykrywacz min. Po jego włączeniu na radarze ukazują się miny zakopane w ziemi.

GAS MASK - czyli maska gazowa. Chroni przed trującym gazem.

NIGHT VISION GOGGLE - okulary pozwalające o widzenie w ciemnościach. Nie używane w grze.

PAL KEY - specjalny termo czuły klucz służący do włączenia Metal Geara pod koniec gry.

KETCHUP - dostajesz go od Otakona, gdy jesteś w więzieniu. Posłuży Ci do upozorowania własnej śmierci.

Weź z pełnego natarcia do karabinu, granaty oraz energię. Wróć teraz do zapasowego korytarza idź na wprost. Dzięki nowej karcie możesz wejść do niedostępnych wcześniej pokoi. Weź [illegible] noktowizor (Night Vision Goggles). Wróć do windy, pojedź do B1. Wyjdź do magazynu i [illegible] od windy, po lewej stronie. Weź amunicję oraz energię. Wróć i wyjdź do [illegible] naprzeciwko windy. Wchodź do wszystkich dostępnych pokoi, biorąc z [illegible] amunicję oraz energię.

KŁOPOT 4
CO TERAZ ZROBIĆ?
JEDNYM ZE STRAŻNIKÓW JEST MERYL, ODNAJDŹ JĄ

Jednym ze strażników jest Meryl, odnajdź ją i [illegible] spróbować z różnymi strażnikami, gdy [illegible] ona jakieś specjalne oznaczenia) gdy Cię zobaczy (przestrzeliwuje się [illegible] nie do darmozjada kilka. Pobiegnę za nią i obejrzyj animację dostaniesz kolejną kartę dostępu. Wróć do pokoju naprzeciwko windy i otwórz drzwi, do których nie miałeś wcześniej dostępu. Weź amunicję do karabinu oraz lekarstwo (DIAZEPAM). Wyjdź z pomieszczenia i wejdź w korytarz obok windy. Idź do końca, obejrzyj animację i wejdź w kolejne drzwi.

Zobaczysz animację przedstawiającą jak „coś" przejmuje kontrolę na dziewczyną i chce Cię zabić. Ogłuś ją granatem (STUN GRENADE) a Meryl upadnie. Wtedy pojawi się Psycho Mantis, kolejny boss (mam zdjęcia natrudniejszy). Na początku użyje jakiegoś zaklęcia zewnętrznego na moment gre (!!), a po chwili będziesz mógł już z nim walczyć. Jego zaklęcia użyje jeszcze raz, więc się Czytaniku, na denerwuj, tylko poczekaj chwilę. Stajec do walki, ponownie będziesz musiał walczyć więc, gdyż Mantis dobrze umie pocskow a w dodatku przyda Ci się ona pod koniec walki. Musisz się utrzeć w cierpliwość, bo pokonanie Mantisa jest bardzo czasochłonne, a w dodatku jest on bardzo szybki i zazwyczaj tylko jeden z kilku ciosów trafia w niego po pierwsze musisz nauczyć się jego ruchów. Jest ich 8, które występują kolejno po sobie.

Pierwszy – Mantis znika na krótki czas, później pojawia się gdzieś w pokoju i strzela do Ciebie niewielką kulę. Zrób tak 3 razy pod rząd. Aby uniknąć kul, najlepiej bądź cały czas w ruchu i bocznie obserwuj otoczenie, gdzie pojawi się przeciwnik i gdzie strzela. Po ostatnim strzale podstaw się trochę, pobiegnij więc tam i spróbuj go uderzyć.
Drugi - Mantis użyje zdolności telekinetycznych do podniesienia trzech foteli, które zaczną wirować wokół niego. Połóż się na ziemi, podczołgaj się do niego i gdy zobaczysz, [illegible] fotele odlatują, wstań i wykonaj combo.
Trzeci - Mantis przywoła dwie wazy ze stołu, aby nimi trafić w Ciebie. Połóż się znów na ziemi, podczołgaj się i gdy wazy odlecą, wstań i spróbuj mu przywalić.
Czwarty - Mantis użyje do stołu trzech obrazów. Znów się schyl, a gdy odlecą - szybko pobiegnij w lewy górny róg ekranu.
Piąty - ostatni z możliwych ataków Mantisa, do którego użyje wszystkich książek z półkowej ściany, a sam płynie w lewy górny róg ekranu. Jest to najlepszy moment do zaatakowania go.

Naucz się więc wszystkich jego ruchów, ustrój się w cierpliwość i powoli odbieraj mu energię (mnie zajęło to ok. 30 minut). Gdy jego energia spadnie poniżej 50% Mantis znów zacznie kontrolować Meryl. Znów użyj granatów ogłuszających (STUN GRENADE), lecz tym razem dwa razy. Kiedy ostatecznie ją ogłuszysz, Psycho Mantis znów zacznie atakować. Lecz tym razem zmieni taktykę i będzie tylko strzelać. Teraz nadeszła pora na użycie broni, zdób gogle termiczne i wyciągnij karabin. Pamiętaj, że musisz go trafić tylko gdy będzie próbował strzelić w Ciebie (wezmie zamach) w przeciwnym wypadku zmarnujesz tylko kule. Gdy jego energia zmaleje poniżej 15% znów zacznie używać wszystkich swych ruchów atakujących, lecz tym razem w innej kolejności, mianowicie najpierw użyje ruchu trzeciego i czwartego, potem drugiego i piątego. Naucz się nowych kombinacji i rozwal gestka. Uff! ale radocha, nie???

Znów obejrzyj animację, a po jej zakończeniu parametry opasujące Snake'a a kolejny raz wzrosną:

Sniper Bullet	z 97 na 121
Grenade	z 20 na 24
Stun Grenade	z 12 na 15
Chaff Grenade	z 12 na 15
Oil	z 10 na 12
FA MAS Bullet	z 201 na 251
Claymore	z 10 na 12
Nikita	z 12 na 16
Ration	z 3 na 4
Diazepam	bez zmian

Weź kule do karabinu, lewy górny róg i wejdź w otwarty korytarz za szafką. Zejdź po schodach, obróć się w prawo i kawałek się dalej znajdziesz tam amunicję oraz energię. Idź teraz do drzwi na północy i otwórz je przy pomocy karty dostępu (LV 5).

Idź na wschód do końca, a później na północ. Jest tu bardzo ciemno, więc nałóżmy Ci okulary noktowizor. Znajdziesz tam energię, a przez dziurę w ścianie zobaczysz Meryl stojącą przed jakąś bramą. Wtedy się i idź na południe, gdzie znajdziesz amunicję. Znów się wróć, idź w lewo, a później tpo śniegu w górę. Przeczołgaj się przez dziurę w skale i idź w górę. Uważaj na wilki, które najlepiej zastrzel. Idź w prawo a później w dół do końca. Znajdziesz się na większej polanie, z której są dwa wyjścia: na południe i wschód. Najpierw udaj się na południe (zanlęgnąć się) aby wziąć amunicję, tabletki oraz energię, a później na wschód również się czołgając. Spotkasz tam Meryl, jednak zanim wejdziesz przez duże wrota, weź energię (RATION), znajdującą się za nią. Otwórz drzwi przy pomocy karty a wejdziesz do środka. Uważaj, gdyż koren zaraz ze wejściem jest zamrowany, musisz iść dokładnie po śladach swej koleżanki aby nie wejść na jakąś minę. Zrób to stylko, gdyż ślady znikają. Gdy przejdziesz kilka metrów stalą, ktoś zacznie strzelać. Zobaczysz animację, jak strzały okalecząją (mało powiedzenie) Meryl. Po skończonej animacji zauważysz, że i do Ciebie ktoś strzela, gdy próbujesz podejść do dziewczyny i jej pomóc.

PROBLEM 6
JAK POZBYĆ SIĘ SNAJPERA?
ABY TEGO DOKONAĆ, MUSISZ MIEĆ BROŃ SNAJPERSKĄ, KTÓRĄ ZNAJDZIESZ W PIERWSZEJ KAZIE W BOGA.

Wyciągnij miny ze śniegu (załóż gogle termiczne i czołgaj się po śniegu). W międzyczasie zadzwoni Twój dowódca, mówiąc Ci zapewne, że musisz do pobrań snajperkę. Aby ją zdobyć, musisz się wrócić aż do miejsca, gdzie znalazłeś C4 (!) - poziom B2. Teraz z nową kartą dostępu możesz wejść do wszystkich znajdujących się tam pomieszczeń. Tylko uważaj w drodze powrotnej, gdyż w niektórych miejscach przeciwnik zainstalował więcej kamer oraz podłożył więcej min. Najbardziej jest to widoczne w miejscu, gdzie walczyłeś z czołgiem, najlepiej użyć granatu ogłuszającego kamery (CHAFF GRENADE) i włączyć wykrywacz min. W pomieszczeniu z karabinem snajperskim zainstalowane są czujniki: użyj gogle termicznych. Gdy zdobędziesz broń, wróć w miejsce gdzie zastałeś wał Was snajper. Zauważysz, że nie ma już ciała Meryl, jest tylko jej krew. Nie namyślając się długo wyciągnij broń snajperską, odnajdź przeciwnika i zastrzel go. UWAGA: Snake bardzo się denerwuje, czego widocznym efektem jest to, że nie może utrzymać równo strzelby a Dual Shock strasznie drży, obrazując bicie jego serca. Aby go uspokoić, zabij Diazepam (wybierz go z plecaka klawiszem L2 i cegle trzymając ten klawisz naciśnij kółko). Gdy uda Ci się pokonać snajpera, kolejny raz wzrosną parametry komandosa:

Sonom Bullet	z 121 na 145
Grenade	z 24 na 28
Stun Grenade	z 15 na 18
Chaff Grenade	z 15 na 16
Oil	z 12 na 14
FA MAS Bullet	z 251 na 301
Claymore	z 12 na 14
Nikita	z 16 na 20
Ration	bez zmian
Diazepam	z 6 na 8

SCARF - szalik, dostajesz go w więzieniu. Jeśli [illegible] to Snake podczas pobytu w celi nie [illegible].

BODY ARMOR - dodatkowa ochrona przed strzałami przeciwnika.

ROPE - lina, którą posługujesz się podczas ucieczki z [illegible] hazy.

TIME BOMB - zegarek czasowy. Możesz [illegible] elektronicznych urządzeniach, gry [illegible].

CAMERA - robienie zdjęć i zapisywanie ich na karcie pamięci. Jedno zdjęcie zajmuje 2 bloki. Później wybierając, jedną z opcji z Menu można przeglądać [illegible].

STEALTH - urządzenie dzięki któremu możesz stać się niewidzialny. Możesz go dostać po ukończeniu gry.

BANDANA - możesz również dostać po ukończeniu gry.

BROŃ, KTÓRĄ MOŻNA ODNALEŹĆ

GRENADE - zwykły granat, odbezpiecz i rzuć.

STUN GRENADE - granat ogłuszający.

CHAFF GRENADE - granat ogłuszający kamery. Bardzo przydatny podczas gry.

CLAYMORE MINES - miny przeciwpiechotne. Gdy strażnik stanie na tej mine, wybuchnie. W pewnym momencie Jednak przeciwnicy również takowe podkładają, więc uważaj...

C4 - materiał wybuchowy o dużej sile rażenia. Przyklej do ściany lub postaw na podłodze, odejdź na kilka metrów i zdetonuj... bummmmmm!

SOCOM - pierwsza broń, jaką można znaleźć, 4 strzały i gościu nie żyje. W czasie gry otrzymasz również tłumik do niej, dzięki czemu strażnicy nie słyszą strzałów.

FAMAS - karabin maszynowy, przydatny do [illegible] egzekucji.

NIKITA - [illegible] sterowane, służące do [illegible] nieprzyjaciół.

PSG1 - [illegible] kolwiek na [illegible] gry.

STINGER - [illegible] przeciwlotnicze sterowane [illegible] szafun [illegible] rodzaju [illegible] wiatrowy.

KILKA PORAD

Zanim zaczniesz grać, ukończ najpierw wszystkie misje treningowe (VR Training). Są trzy tryby treningu, na każdy z nich akiedy się 10

idź w górę po drodze sprawdź szczelinę się lewej znajdziesz tam amunicję do broni snajperskiej Idź dalej, aż dojdziesz do windy Jeśli udasz pe w lewo, znajdziesz energię e za beczkami amunicję Wróć się idź w lewo za schodami będzie kolejna dawka amunicji W międzyczasie zadzwoni do Ciebie gościowa odpowiedniała za zapisywanie stanu gry Warto teraz zapisać stan gry gdyż za moment będziesz miał dwie opcje do wyboru W zależności którą wybierzesz będziesz oglądać inne demka końcowe A jeśli chcesz obejrzeć obydwa, to przynajmniej na będziesz musiał grać od początku, „tylko" od tego miejsce Zapisz więc stan gry na osobnym bloku karty pamięci i podejdź do drzwi W tym momencie zlecą się strażnicy, zostaniesz oglądzony w związku na nowość Odeślesz się w momencie gdy Ocelot będzie przygotowany do torturowania Ciebie W tym momencie wkraczasz z powrotem do gry Gdy i aspiecną się tortury masz dwa wyjścia poddać się (klawisz SELECT) lub spróbować przetrwać tortury (szybko o naciskaj kółko) - właśnie od tego wyboru zależy jaka wersję zakończenia będziesz oglądać Zakładam że jesteś twardy i nie poddasz po Przetrwasz trzy próby przekonania Cię do mówienia, z których każda sięt dłuższa od poprzedniej W lewym górnym rogu ekranu pojawi pe nowy pasek, odmierzający czas do końca tortur Po ich zakończeniu zostaniesz zamknięty w celi W jej rogu zobaczysz martwego człowieka, zauważ również, że nie masz nc przy sobie, wszystkie zostało skonfiskowane Jeśli spojrzysz przez szybę to zobaczysz trzęsącego się strażnika (ciekawe, co mu jest?) są chwili zadzwoni do Ciebie telefon (ciekawe, gdzie Snake go ukrył?) po którym zostaniesz wzięty na ponowne tortury Przetrwaj je raz jeszcze, a znów trafisz do celi
UWAGA Jeśli zdecydowałeś po poddać, to gry będziesz kontynuował od tego miejsca.

Po kolejnym telefonie popatrz na strażnika za szybą - chyba dostał rozwolnienie gdyż polecał jakby zaraz miał eksplodował, trzymając się za tyłek. Kiedy strażnik opuści swoje miejsce ktoś zapuka do drzwi - podejdź do nich a przekonasz się, że to Otacon Użyli on „niewidzialnej" techniki aby do Ciebie dotrzeć Dostarczył od niego kecrzup (kattchup) szalik (scarf) oraz kartę dostępu i energię (RATIO) Kiedy usłyszy że wraca strażnik, w momencie zniknie (doskonała) Teraz możesz uciec z celi w trojaki sposób:
1 Musisz działać szybko - połóż się na ziemi i użyj kecrzupu aby upozorować swoją śmierć. Gdy wróci strażnik, to wejdzie do celi aby zobaczyć co Ci po faktycznie stało. Wtedy wtedy szybko i wybiegnij przez drzwi
2 Możesz również wczołgać się pod łóżko i tam poczekać, aż przyjdzie strażnik. Pomyśli on, że uciekłeś, więc wejdzie do celi aby sprawdzić jak Ci się to udało. Wybiegnij wtedy szybko przez drzwi
3 Gdyby żaden z powyższych sposobów nie zdał egzaminu, to poczekaj na kolejne tortury i gdy wróżdzie do celi poczekaj chwilę, a ktoś otworzy Ci drzwi (pewnie zrobi to Otacon)

Gdy wybiegniesz z celi biegnij w lewo w lewo i przez drzwi po prawej (użyj karty dostępu) Nie przejmuj się strażnikiem, bo gdy już będzie blisko Ciebie to znów go przypili i zamast gonić Ciebie pałegnie do kloca Znajdziesz po w pokoju tortur, a obok maszyny znajdziesz paczkę z całym swoim inwentarzem Gdy go weźmiesz, sprawdź, czy przypadkiem ktoś nie włożył Ci bomby zegarowej (TIMING B) - jeśli tak, to musisz się jej pozbyć w ciągu 3 minut

PROBLEM 6
CO ZROBIĆ Z BOMBĄ ZEGAROWĄ?
POCZEKAJ AŻ TAJEMNICZY PRZYJACIEL ZADZWONI DO CIEBIE, A PÓŹNIEJ JĄ ZWYCZAJNIE WYRZUĆ.

Aby po jej pozbyć, musisz poczekać po zadzwoni do Ciebie tajemniczy przyjaciel Uczyni to jakąś minutę przed wybuchem, potem ją wyrzuć - wyberz ją z plecaka i długo trzymając L2 naciśnij kółko UWAGA W więzieniu, jak w więzieniu jest zimno i wilgotno, a Snake jak to człowiek, może zachorować (!) Będzie się wtedy trząsł i kichał, co praktycznie uniemożliwi Ci bezszelestne poruszanie się Lekarstwo znajdziemy za chwilę...

O K , wracamy do gry Otwórz drzwi na wschodzie przy pomocy karty dostępu Pamiętasz? Byłeś już tu, leży tam razem jest więcej kamer, użyj więc granatu ogłuszającego je Idź do windy i pojedź na poziom B2 Pozbierz amunicję (przyda się) i udaj się przed wyjście do pomieszczenia, w którym walczyłeś z Ocelotem idź dalej w prawo. Możesz teraz otworzyć drzwi, za którymi znajdziesz amunicję (w pomieszczeniu poniżej), oraz kamerę (CAMERA) (w pokoju powyżej) Skoro już mamy kartę zwyż[illegible] czemu nie skorzystać? podchodzimy jeszcze te, co nam przysługuje[illegible] się wejść do pomieszczenia z gazem i oblekrzyną pedrapę (pamiętasz?) Masz tylko dostępu do wszystkich drzwi w jednym z pomieszczeń znajdziesz bardzo przydatną kamuflaż kuloodporną Załóż ją e na każdy strzał będzie odbierać Ci energię Wróć do windy i pojedź na poziom B1 wyjdź do pomieszczenia naprzeciw a później otwórz drzwi z lewej strony (za pośrednict - znajdziesz tam lekarstwo (MEDICINE) które zabij aby wyleczyć Snake'a z choroby Wróć teraz w miejsce, gdzie postrzelone Maryl, obejrzyj animację idź (dalej) wyjdź w drzwi, przy których ostatnio Cię stamano Idź korytarzem do końca w[illegible] drodze pozbieraj amunicję Sprawdź zapas amunicji oraz energii[illegible] w lewo Kiedy znajdziesz się w sąsiednim pokoju, od razu zostaniesz namierzony przez kamerę włączy się alarm, a co za tym idzie - zbiegną się wszyscy strażnicy Niestety nie ma innego wyjścia musisz z nimi walczyć Nie rumyślając po długo, weź granaty i linę (ROPE) i biegnij w dół przez drzwi Teraz czeka Cię wyczerpujący bieg po schodach na dach Gdybyś biegł sam, to by było łatwie lecz cały czas genią Cię strażnicy których musisz zabić Po drodze znajdziesz trochę amunicję oraz energii Biegnij po schodach ostrzeliwując strażników aż dojdziesz do drabiny prowadzącą na dach Wejdź po niej, a następnie otwórz drzwi na końcu po prawej Po animacji idź na północ a zobaczysz kolejną animację przedstawiającą jak ktoś niszczy wielki radiowy satelitarny Okazuje[illegible] że strzały oddał ktoś z helikoptera, a teraz ten „ktoś" próbuje rozwalić Ciebie Po zakończonym demku, wyciągnij linę (ROPE) i biegnij prosto przed siebie Snake przywiąże linę i skoczy w dół Czeka Cię teraz ostry zjazd w dół Naciśnij X aby odbić się od ściany i przesunąć się w dół, natomiast klawiszami kierunkowymi (lewo i prawo) hustasz po w odpowiednim kierunku Kółkiem wspinasz po do góry ale na musisz po używać pewnie[illegible] sobie poradzić, uważaj tylko na strzały z helikoptera Będąc na dole idź w lewo, aby wziąć energię a później w prawo, aby zdobyć C4 UWAGA, nie przechodź od razu przez most, gdyż na jego końcu stoi kilku strażników Jeśli podejdziesz blisz, zauważą Cię i zaczną strzelać. Użyj więc NIKITY aby ich zabić (a jak!) Wystrzel pocisk i skieruj po w grupkę komandosów, wystarczy kilka strzałów i po sprawie Przejdź przez most i idź w lewo, znów pojawi się helikopter i zaczne strzelać. Pobiegnij do drzwi po lewej (nie zapomnij wziąć energii), otwórz je przy pomocy karty dostępu i schowaj po w budynku. Weź amunicję a następnie otwórz drzwi na południu Idź dalej na południe aż dojdziesz do windy naciśnij przycisk a przekonasz się, że jest ona zepsuta. Wejdź do środka i wyjdź, a następnie idź schodami wokół windy do końca W pewnym momencie zauważysz, że schody są rozwalone i nie możesz dalej iść Wróć więc na samą górę (do windy) - usłyszysz, że ktoś majstruje coś przy windzie Podejdź bliżej a zobaczysz, że to Otacon W tym momencie wywiązie się przydługawa rozmowa pomiędzy Snake'em a profesorem, więc przewiń ją szybko kółkiem Możesz teraz iść po schodach do góry (wcześniej były one zablokowane) Ale uważaj, za każdym rogiem, gdy będziesz chciał wejść po kolejnych schodach do góry zobacz, czy przypadkiem nie ma u góry kamery Jeśli się[illegible] użyj granatu ogłuszającego i wejdź wyżej Tylach kamer powinno być 4 (po jednej na każdym piętrze), potrzebować więc będziesz czterech granatów w drodze na górę i czterech na powrót. Jeśli ne masz tylu, to poszukaj i wróć tutaj Na samej górze zabezpiecz drabinę (lecz zanim się nie wejdziesz, weź amunicję oraz energię, które są nieda-leko Ciebie Ważne jest abyś miał 20 rakiet typu Stinger gdyż za chwilę staczysz walkę z helikopterem (!) Gdy już wszystko będziesz miał, wejdź po drabinie a następnie otwórz drzwi u góry i znów na dachu, tym razem helikopter od razu zjawi się i zacznie strzelać.

Rozpoczynasz walkę z bossem nr 6
Aby zestrzelić helikopter, musisz użyć Stingerów Stojąc te ogromną skrzynię, będącą Twoją osłoną, obserwuj radar Gdy zbliżać się będzie helikopter wyciągnij wyrzutnię rakiet, namierz i strzel Nie marnuj amunicji, strzelaj tylko wtedy, gdy jesteś pewny trafienia, gdyż liczba pocisków jest ograniczona A gdy Ci się ona skończy to d biada Kiedy trafisz w helikopter czterykroć i szy odlecz on trochę dalej i wystrzel rakiety Pobiegnij wtedy na północ, zanim i akiety dosięgną dachu Znów wyciągnij wyrzutnię rakiet i strzelaj Po odmu, względnie dwóch ciu trafieniach śmigłowiec wystrzeli i jakiety po tar drug... i ostatni Aby ich uniknąć, pobiegnę w południowo-zachodni róg dachu Wybuch będzie tak silny że Liquid (pilot helikoptera) straci panowanie nad maszyną i spadnie ona w dół
I to by były wszystkie na temat walki z helikopterem Po animacji, etrybuty Snake'a ponownie mamy:

etapów Pomoże Ci to w rozpoczęciu, jak i ukończeniu gry Kolejny tryb włącza się po pomyślnym ukończeniu poprzedniego

Nie strzelaj do wszystkich strażników Kiedy będziesz zdatny sprawę po cichu rękami Zajdź go od tyłu i skręć mu kark a jeśli zostaniesz zauważony przez innych, użyj go jako żywej tarczy Jeśli już postanowisz zlikwidować strażnika tak, będziesz musiał być bardzo szybki, aby podbiegającemu nie zdążył odwrócony pistolem Gdy już podbiegniesz, naciśnij szybko, kilka razy kwadrat

Nigdy nie staraj się zlikwidować wszystkich strażników Postaraj się tylko o to, aby przemknąć koło nich, nie zwracając ich uwagę

Staraj się obserwować dalekie za strażnikiem ich tchnie ze go otaczasz) Czasami odwracają się oni do tyłu rozglądając się Przypatrz się każdemu strażnikowi i naucz się jego ruchów zanim postanowisz zaatakować lub przemknąć koło niego

Strażnicy mają uszy Nie przebiegaj za nimi, nie pukaj w ściany, nie łam karku, nie chodź po wodzie albo podkładaj ładunków wybuchowych gdy niedaleko znajduje się większa ilość strażników

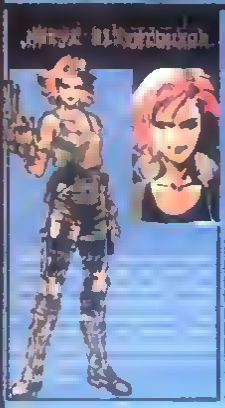
Z ogromną uwagą obserwuj swój radar Jest na nim przedstawione najbliższe otoczenie Wraz ze strażnikami i kamerami oraz ich polem widzenia. Kiedy włączy się czerwony kolor oznacza to, że strażnicy coś wykryli (zobaczyli ślady butów lub usłyszali jakieś odgłosy) Przełącza się z powrotem na normalny kolor gdy strażnicy się uspokoją Przy pomocy radaru można również łatwo zauważyć czy strażnicy są odwrócam czy też stoją przodem w Twoim kierunku W niektórych miejscach radar nie działa (zainstalowano zakłócacze radaru), więc musisz zdać się już tylko na siebie

Kiedy będziesz się czołgać, radar zniknie Dlatego musisz bardziej uważać Kiedy postanowisz wyjść z kryjówki, poczekaj aż strażnik przejdzie koło Ciebie i dopiero potem wyjdź Nie daj się zwieść pozorom jeśli możesz się gdzieś wczołgać, to przy wyjściu zawsze znajdziesz patrol

Aby użyć przeciwnika jako żywej tarczy musisz podejść go od tyłu i nacisnąć raz kwadrat Możesz wtedy poruszać się z nim używając go jako tarczy lecz uważaj, bo ech[illegible] Cię on przed 3 lub 4 strzałami Potem musi się znaleźć nową tarczę jednak jeśli ciągle będzie bezczynnie czekał na śmierć, lecz będzie próbował się wyrwać, musisz wtedy z wyczuciem naciskać kwadrat[illegible] aby nie skręcić mu kark

Windy nie działają, kiedy włączy się alarm Musisz odczekać chwilę, aż sytuacja się uspokoi

Gdy dojdzie do walki lub czujesz że może coś się zdarzyć koniecznie włącz odnawianie energii" (RATION) W przeciwnym wypadku gdy skończy Ci się energia zginiesz, a jak włączysz RATION to się ona odnowi



Sabot Bullet	z 121 na 169
Grenade	z 24 na 32
Stun Grenade	z 15 na 21
Stun Grenade	z 15 na 21
C4	z 12 na 16
HAMAS Bullet	z 261 na 361
[illegible]	z 12 na 16
[illegible]	z 18 na 24
[illegible] Missile	z 20 na 26
[illegible]	[illegible] na 4
[illegible]	[illegible] na 9

[illegible] zejdziesz do Snake'a i powiedz mu, że naprawił windę. Wróć więc do windy i [illegible] wejdź do niej i naciśnij przycisk z numerem 1. Winda ruszy a po chwili Otacon [illegible] ci coś w windzie. Gdy [illegible] się komendosi używający techniki [illegible] wtrzymistów". Po skończonym telefonie załóż gogle termiczne oraz wyjmij karabin ma[illegible]ny. Pozwól wszystkich przeciwników spokojnie podejść na pierwsze piętro. Wyjdź [illegible] w prawo i w prawo. Znajdziesz tam energię oraz naboje do strzelby snajperskiej. [illegible] przed windę i idź do drzwi w rogu. Wejdź do środka, rzuć granat ogłuszający, weź [illegible] idź do kolejnych drzwi. Uważając na kamery weź amunicję, możesz użyć granatu ogłuszającego. Idź do końca w lewo, a potem w górę i przez drzwi. Znajdziesz się na otwartym terenie, idź kawałek w górę, a jakiś snajper zacznie strzelać. Z animacji przekonasz się, że to Sniper Wolf. Kolejny boss do pokonania (sobie) myślisz. Nie zastanawiając się długo wyciągnij strzelbę snajperską i strzel do laski. Możesz ją łatwo odnaleźć, gdyż [illegible] się ona za drzewami, jeśli raz ją znajdziesz, to nie powinieneś [illegible] z trafieniem – tylko jej nie zgub i pamiętaj o zażywaniu tabletek „przeciwwrażliwości". Po pokonaniu Sniper Wolfa parametry Snake'a wracają [illegible] do normy.

[illegible]	z 108 na 192
[illegible]	z 32 na 36
[illegible]	z 21 na 24
[illegible]	[illegible] na 24
[illegible]	bez zmian
HAMAS Bullet	z 361 na 401
Claymore	bez zmian
Nikita	z 24 na 28
Stinger Missile	z 25 na 30
Ration	bez zmian
Diazepam	bez zmian

Idź na północ, a zobaczysz bardzo wkurzującą, a zarazem długą animację. Naprawdę warto zobaczyć całą [illegible] uważnie na [illegible] w tle. OK, po demku będziesz mógł zająć się pierwszoplanowo do których możesz wejść z tej lokacji. I tak:

Po lewej są dwa wejścia. W górnym znajdziesz rakiety do NIKITY, uważaj na kamery, a w dolnym karton oraz dwie energie (RATION) na również uważaj, tym razem na dwie kamery!

Po prawej również są dwa wejścia. W górnym są naboje do strzelby snajperskiej, karabinu oraz pistoletu. W dolnym znajdziesz granaty zwykłe i ogłuszające (uwaga na dwie kamery).

U góry zobaczysz trzy wejścia. Te po lewej prowadzą do dalszej części bazy, to pokrótce jest na razie niedostępne (Plasma 7), a w tym po prawej znajdziesz tabletki na uspokojenie (DIAZEPAM), granaty ogłuszające oraz energię. Uważaj tylko na miny w ziemi.

Jeśli wszystko już „zwiedziłeś" wyjdź do drzwi u góry po lewej, idź dalej, weź amunicję znajdującą się w rogu i zejdź po schodach. HURRRAAA!!! Tak oto Drogi Czytelniku, skończyłeś pierwszą płytę tej wspaniałej gry. Wkładamy drugą płytę i lecimy dalej.

Idź w dół, otwórz drzwi, idź w górę i zastrzel z pistoletu strażnika (trób to po cichu), stojącego na pomoście. Idź w miejsce gdzie stał i weź granaty ogłuszające. Wróć się i idź pomostem, który był zaraz przy wejściu. Pokonaj do końca i powoli zacznij się przesuwać wzdłuż ściany wykorzystując występ w ścianie. Uważaj na przesuwającą się płytę – może Cię ona zepchnąć do rozgrzanego żelaza. Kiedy więc zobaczysz, że jedzie ona w Twoją stronę, zwyczajnie kucnij, a potem kontynuuj przesuwanie. Gdy już będziesz po drugiej stronie, zejdź po schodach. Możesz pod nie zajrzeć, a znajdziesz am[illegible]de pistoletu. Niedaleko leży też energia oraz C4 – jeśli masz miejsce, to weź je także. Idź teraz kolejnymi schodami w dół (uważaj na strażnika, najlepiej zabij go z pistoletu). Na dole zobaczysz dwa wyjścia – u góry i na dole. Idź najpierw w dół, później do końca, przeczołgaj się pod rurami i weź amunicję (niedługa będzie C4 na twardo potrzebna). Wróć[illegible] teraz do schodów, a w drodze powrotnej pozbawij wszystkie skrzynie jakie zobaczysz. UWAGA zapewni[illegible]- , gorące [illegible]sce, gdyż później będziesz zmuszony tu wrócić. Teraz n[illegible] już wejść w drzwi u góry przeszukaj to pomieszczenie a potem wejdź do windy, która w międzyczasie przyjedzie. Naciśnij przycisk (stań przy nim i naciśnij kółko), a pojedziesz w dół. Kiedy ruszysz, trzech komandosów wskoczy do windy zabij ich. Są oni bardzo odporni na strzały, więc jeśli chcesz się ich szybko pozbyć, zwyczajnie wyrzuć ich z windy. Gdy będziesz na dole – idź w prawo, rzuć granat ogłuszający i pobiegnij w prawo. Załóż teraz gogle termiczne, gdyż droga jest zaminowana, przeczołgaj się aby wysadzić miny z ziemi (jeszcze będziesz tędy chodzić). Możesz przeczołgać się do końca korytarza, gdyż znajdziesz tam amunicję oraz energię. Wróć się teraz i wejdź do drugiej windy. Zauważysz że temperatura znacznie się obniżyła. Kiedy dojedziesz na dół, idź na wprost i w lewo, gdzie znajdziesz kolejną porcję amunicji. Podejdź teraz do wielkich drzwi i otwórz je. W wielkiej kotłowni, która znajduje się za drzwiami, przydybie Cię stoczyć kolejny pojedynek z bossem – Vulcan Raven[illegible].

Aby go pokonać, musisz się trochę namudzić. Idź w głąb ustronny lub spróbuj nagrawn trafić go lokalnymi rakietami samonaprowadzającymi (NIKITA). Pamiętaj, że jeśli zauważy on lecącą rakietę, to zestrzeli ją. Musisz więc tak celować, aby trafić go w plecy. Kiedy Raven będzie się do Ciebie zbliżać, kilkakrotnie nadal zwyczajnie pobiegnij w inne, odległe miejsce. Po kilku trafieniach Raven [illegible]

OPISY

niektóre przejścia. Gdy jego energia spadnie do około 80%, zrób tak: włącz energię (mam nadzieję, że masz jej dużo), zapal oraz wyciągnij Stingery. Stań naprzeciwko niego i zacznij nawalać na wiezie ... ja tak zrobiłem i go rozwaliłem. Chyba że chcesz się z nim dłużej męczyć i zmarnować na energię, ale wierz mi, że jeszcze będziesz miał kilka okazji aby ją odnowić.

Gdy go już pokonasz, opowie Ci on wszystko co wie, a także da Ci nową kartę dostępu. Wzrosną również parametry Snake'a:

Sesam Bullet	z 192 na 217
Grenade	bez zmian
Stun Grenade	z 24 na 27
Chaff Grenade	z 24 na 27
Oil	bez zmian

Otwórz teraz drewniane drzwi gdy drabinki. Wejdź [illegible] włącz grę [illegible] gdyż w podłodze zamontowane zostały pułapki. Omiń [illegible] i podejdź do barierki. Jeśli teraz się rozejrzysz, to zobaczysz kilka różnego kamer-kamerdynek [illegible] Ryć więc granat ogłuszający i szybko pobiegnij do drzwi po drugiej stronie (włącz [illegible] kartę dostępu). Z [illegible] po schodach zobaczysz wielkiego robota METAL GEAR REX. Idź w górę i zejdź po [illegible] aby wziąć energię. Wróć się i idź w prawo, aż dojdziesz do drabinki. Porozmawiaj z Otacznem, który zadzwoni do Ciebie, i wejdź do góry. Idź w prawo, aby znaleźć granaty ogłuszające: wróć się i idź w lewo, a później w górę, gdzie zobaczysz kolejną drabinkę. Wejdź do góry. Możesz się tu trochę rozejrzeć w poszukiwaniu amunicji, i wróć do drabinki. Następna jest kolejna drabinka: wejdź do góry i zejdź z drugiej strony. Uważając na strażników (najlepiej ich zabij) idź korytarzem do końca, używaj po drodze amunicji! Wejdź po schodach: będziesz świadkiem rozmowy Revolver Ocelota i Liquid Snake'a o rozmawiających o tajnym planie. Spłot wypadków spowoduje, że karta startowa (PAL KEY) wpadnie do wody. Włączy się alarm, znów wkroczysz do akcji. Zabij strażników i udaj się na sam dół. Wejdź do wody i odszukaj PAL KEY: najlepiej przy pomocy gogli termicznych. Uważaj tylko, żebyś nie zabrał bomby czasowej, musisz ją wyrzucić. Gdy odnajdziesz już PAL KEY, wróć do narowów, tu tam gdzie byłeś świadkiem rozmowy. Użyj granatu ogłuszającego, wyciągnij PAL KEY i podejdź do pierwszego komputera. Po krótkiej animacji okaże się, że potrzebujesz jeszcze dwóch różnych kluczy (niebieskiego i czerwonego).

PROBLEM 1
GDZIE ZNALEŹĆ POZOSTAŁE DWA KLUCZE?
NIE MA INNYCH KLUCZY!!! PAL KEY JEST TERMICZNY, CZYLI ZMIENIA KOLOR W ZALEŻNOŚCI OD TEMPERATURY.

W tym [illegible] PAL [illegible]

zależności od temperatury. Aby otrzymać „nowego" Pal Key [illegible] walczysz z Vulcan Ravenem (pamiętasz? walka lodowa!) i pozostać [illegible] Wróć do sterowni i włóż go do kolejnego komputera. Teraz dziennie otrzymasz [illegible] Pamiętasz to „gorące" miejsce z rurami? Idź tam i z kolei tu pojedziesz [illegible] znów do sterowni i włóż ostatni klucz do komputera. Zobaczysz robot zaczyna działać. Zdrowi to Snake'a gdyż myślał on [illegible] GEAR REX'a. Po [illegible] pokuj napełni się [illegible] więc mamię gazową, zasłonom do [illegible] i pewnie, że otwiera drzwi. Wyjdź [illegible] Zobaczysz, jak Ktoś biegnie w prawo [illegible] kotpitu robota [illegible] nim. Do rozwalenia [illegible] użyj [illegible] na drugą stronę pomieszczenia [illegible] pojawia. Zobaczysz teraz jedno [illegible] w górze w [illegible] Snake'a, który [illegible] teraz wszelką ceną [illegible] dojść [illegible] Stingerów się tym razem nie [illegible] w kokpit. Do pokonania go [illegible] chwilę, czyli strzał, przebiegnij na drugą stronę, znów strzel. Pr[illegible] do końca. Po animacji stanie oko w oko z Liquid Snake'em, [illegible] z Ninją, możesz używać tylko kopnięć (trzeba nie więcej niż pozostało [illegible] trzy minuty, więc załatw sprawę szybko. Pamiętaj, aby nie [illegible] możesz wtedy zawierać na krawędzi i stracić cenne sekundy. [illegible] się w ogniu walki. Jeśli go pokonasz, będziesz mógł obejrzeć [illegible] cowych UWAGA dlatego, które teraz będziesz oglądać, zależy od tego [illegible] poddałeś się, czy nie.

O.K. w sumie to już wszystko, chociaż czeka Cię jeszcze ucieczka [illegible] walka jeszcze na samochodzie i strzelaniu do [illegible] Przed wyjściem z hali, gdzie przed [illegible] i na koniec małe [illegible] trzykać. Nie przejmuj się za dwie [illegible]

I tak [illegible] Graczu, [illegible] oryginalnych gier ostatnich lat. Mam [illegible] zagłębiać [illegible] Pałasem ponowne uk[illegible] gry [illegible] opisu, [illegible] zaczął [illegible] które [illegible] po [illegible] gry T[illegible] zależy [illegible] poddałeś czy nie. Jeśli tak, to otrzymasz kombinezon maskujący Ninji, a jeśli się nie poddałeś, to dostaniesz bandanę. Dodatkowo, w „Special Menu" znajdziesz opcję pozwalającą na wyłączenie radaru. Życzę udanej zabawy i dziękuję za miło spędzone chwile.

P.S. Specjalne podziękowania przesyłam Rudy Hendrawanowi [illegible] oraz Piotrowi Opiłowi za pomoc w ukończeniu gry.

AJU

Na początek garść informacji ogólnych. Starą grę można [illegible] dowolną ilość razy, lecz aby dokonać tej [illegible] należy znajdować się przy aparacie telefonicz[illegible]. Pojawia się one dość często, także nie będąc podawi[illegible] telefonu. W napotykanych tu i ówdzie skrzyn[illegible] przechowane przedmioty, takie jak bronie, [illegible]. W [illegible] postępów w grze i zwiększania się [illegible] doświadczenia Aya zyskuje kolejny stopień [illegible] mu do regenerowania energii, odruchowa się, lub też ste[illegible] przeciwników. Dzięki przedmiotom o nazwie „Tool" [illegible] wyjątkowi można łączyć ze sobą bronie oraz kamizelki. W [illegible] tych spadek podwyższa się parametry ubrania. Możliwe jest także [illegible] pozostałych właściwości, czyli np. [illegible] przeniesie efekt częściowego uodpornienia [illegible] czy też automatycznego używania [illegible]. W policyjnej [illegible] przechowuje się naprawdę [illegible] rzeczy, dzięki czemu nie jest konieczne nosze[illegible] zawsze wszystkiego przy sobie.

Wykaz skutków używania energii PE
Heal 1 - odbiera 30 HP
Heal 2 - odbiera 80 HP
Heal 3 - odbiera 280 HP
Detox - odtruwanie
Medic - kompletowe leczenie
Barrier - używanie energii PE do ochrony przed atakami
Energy Shot - naładowanie pocisku całą energią PE
Beam - [illegible] zasobów HP oraz słabości przeciwnika
Slow - s[illegible] przeciwnika
Haste - własne przyspieszone reakcje
Confuse - kompletne ogłupienie przeciwnika
Gene Heal – odnawia energię aż do całkowitego wyczer[illegible] zasobów PE
Provoke - przywrócenie do życia w przypadku ewentuali[illegible] śmierci
Full Recover - odnawia całość energii jednocześnie le[illegible]cząc
Liberate - nieograniczony czas oferowany

DZIEŃ PIERWSZY - ODDZIAŁYWANIE

Dla pewnej [illegible] policjanta miał to być uroczy wie[illegible]. Wybrany [illegible] operowny na przedstawieniu operowym. Jedn[illegible] [illegible] to [illegible] podczas koncertu, okazało się być gor[illegible] szym od najtrzeźwiejszych koszmarów. Ogień, krzyki, pa[illegible]nika. Za sprawą potęgi głosu śpiewaczki płomienie zaczęły trawić całą konsertową wraz z przybyłym tam ludźmi. Aya musiała działać. Po spotkaniu się Carnegie Hall podbiegła do sprawczyni całego nieszczęścia. Rozpoczęła się walka przerywana krótkimi wymianami zdań. Podczas tego star[illegible] Aya zaczęło dziać się coś, czego nie rozumiała, czego się bała. Przeciwniczka przedstawiająca się jako Eve spowodowała obudzenie się w umyśle policjantki pewnych nieznanych, zamkniętych wspomnień, poczym uciekła. Nawała się zastanawiać. Aya pobiegła za nią. Kiedy już miała schodzić przez wielką dziurę w podłodze, usłyszała syreny podjeżdżających pod gmach sępy radiowców postanowiła więc przenieść na chwilę pościg. Przybyły wraz z policją [illegible] opatrzył jej rany. Nie jeden z funkcjonariuszy obdarował ją amunicją. Magia teraz kontynuować pogoń za Eve. Zaraz po zejściu na dół przez wspomnianą wcześniej wyrwę jej oczom ukazała się dziewczynka, która porzucony uprzednio w wirze walki, jednak i tym razem była to tylko halucynacja. Nie zważając na nic ruszyła dalej. Znalazła się w korytarzu pełnym drzwi, z których nie wszystkie [illegible] otworzyć. Nagle zobaczyła transformację szczura [illegible] chydnej bestię. Na szczęście nie był to silny przeciwnik, jednak że Aya i tak przeszył dreszcz emocji. W jednym z pomieszczeń spotkała na uświadomionego kloszna, który swoją niewiedzą i arogancję przypłacił życiem. W innym pokoju znalazła biurko z opartymi o nie spalonymi zwłokami. Kiedy te spadły na ziemię, Aya zobaczyła obok klucz, dzięki [illegible] zyskała dostęp do wszystkich pomieszczeń po le[illegible] korytarza. W jednej z lokacji przeczyta-

ła znajdujący się na półce przed lustrem pamiętnik. Treść była szokująca, ale znalazło się tam też informacja dotycząca koncertu w parku. Cóż będzie trzeba tam później zajrzeć. Na razie jednak musiała przeszukać Carnegie Hall, tym bardziej, że z pamiętnika wypadł kolejny klucz, pasujący do ostatnich drzwi w korytarzu. Zanim tam jednak poszła, sprawdziła potrzebne pomieszczenia, gdzie oprócz kilku nieprzyjemnych pojedynków znalazła także parę wartościowych rzeczy. Chyba najcenniejszymi z nich były nowe bron oraz kamizelka, do której żeby się dostać, musiała przeczapić się przez drzwi w scenie. Dobrze, że do odnawiania energii mogła oprócz przedmiotów (Medicine) używać także czaru Heal. Jednak w końcu przyszedł czas na przejście przez drzwi na późniejszej scenie. Aya spodziewała się, że nie czeka jej tam nic dobrego. I rzeczywiście, zobaczyła grającą na fortepianie Eve Ta, chociaż tak naprawdę była to niejaka Melissa, mówiła coś o przelatanej się. Policjantka nic z tego nie rozumiała, ale po chwili słowa przestały się w czyn i Eve nawet zewnętrzna przestała przypominać istotę ludzką. Znowu musiało dojść do starcia. Walka nie trwała długo. przeciwniczka penfermowała Aya ze widocznie potrzebuje ona jeszcze trochę czasu, poczym zniknęła. Policjantkę ogarnęły dziwne przeczucia, że i ją czeka kiedyś podobna przemiana. Znowu te wspomnienia zamglone obrazy.

Zeszła w dół drabiną obok fortepianu. Jak wszystkie pomieszczenia, również kanały opanowane były przez smutowane potwory. Jednakże dzięki walce, oprócz nabycia doświadczenia otrzymywała także użyteczne przedmioty, jak np. Revive - jednorazowo ożywiające ją w przypadku ewentualnej śmierci w walce. Podczas przechodzenia przez ciemne i wilgotne kanały ponownie zobaczyła małą dziewczynkę. Teraz i tym razem znikneła ona bez śladu równie szybko, jak się pojawiła. W końcu znalazła przycisk, który otworzył zakratowane przejście. Zanim tam jednak weszła, odnowiła zapasy energii, przeczuwając że kres może nie nie czekać. Była to oczywiście Eve - tym razem w towarzystwie potwora będącego chyba krzyżówką węgorza elektrycznego, krokodyla i jeszcze jakiegoś gada. Przeciwnik był twardy, ale dodatek stanowił dwa odrębne cele. Aya najpierw zaatakowała część ogonową. Wkrótce potwór przeszedł pewną transformację. Był już „tylko" pojedynczym celem, ale za to zaczął zieć ogniem. Lepiej było więc nie wchodzić mu przed paszczę. Okazało się, że dw przeredniętą jaszczur nie był wcale tak silny, a za jego pokonanie dostała jej się całkiem nieźle kamizelka. Aya zaczynała się jednak z rosnącym niepokojem zastanawiać, co tak właściwie się z nią dzieje. Wszak tylko ona wydaje się być odporna na zabójczy głos Eve.

Na zewnątrz czekała ją jeszcze męczące spotkanie z natarczywym reporterem, na szczęście jej przyjaciel, doświadczony policjant Daniel, załatwił sprawę załatwił, poczym odwiózł ją na komisariat.

DZIEŃ DRUGI - FUZJA

Informacje zebrane przez policję nie mówiły jej nic nowego, a jedynie wniosły nowe tajemnicze wątki. Od szefa Aya dostała polecenie dalszego zajmowania się tą sprawą, otrzymała także zezwolenie na korzystanie ze znajdującej się pięć nowej zbrojowni. Tames, spec od broni, okazał się być całkowitym z zasadami. Wayne stanowił zaś jego przeciwieństwo w tajemnicy penformowel Aye jak podrasowywać ulepszane przy pomocy odpowiedniego narzędzia (Tool). Po powrocie na piętro spotkała małego chłopca imieniem Ben, który okazał się być synem Daniela. Malec jest bardzo zadowolony, gdyż dzięki niemu na dłużej czasu. Pomimo ciążącej na niej sytuacji rodzinnej Daniela, a następnie przekazała wezwanie od kpt. Belsera. Z kolei szef zaprosił ją na konferencję prasową. Wprawdzie miała się tam nie odzywać, ale w końcu i tak opowiedziała reporterom wszystko co wiedziała. Dostała się jej za to mała reprymenda, przerwana w pewnej chwili przez telefon od pewnej japońskiego naukowca. Facet coś wie i niedługo przybędzie do miasta. Okazało się też, że pewne informacje może posiadać pracujący obecnie w museum badacz starożytku Hans Klamp.

Gmach museum był akurat zamknięty, ale pilnujący wejście strażnik nie robił żadnych problemów. Wpuścił Aya i Daniela do środka, wskazując im jednocześnie miejsce pracy doktora. Przed wejściem na piętro policjantka musiała jeszcze wpisać swoje dane do leżącego na ladzie notesu. Co dziwne, dotychczasowy strażnik starał się jej delikatnie odradzić przed dr Klampem. Jak dobrze, że był z nią Daniel. Klamp okazał się być niemiłym, ignorantem człowiekiem. Nagle Aya znowu miała wizje i przez chwilę zobaczyła w niej faceta uderzającego podobnego do doktora - dawne. W każdym razie Klamp podał w mierę racjonalne wytłumaczenie zachodzących ostatnio zjawisk, coś jednak ukrywał.

Po powrocie na posterunek Aya udała się ponownie do sali konferencyjnej. Tam czekał już Baker. Miał się odbyć jeszcze jeden koncert, tym razem w Central Parku. Policjanci dostali za zadanie nie dopuszczenie do masakry. Nagle Daniel uprzytomnił sobie, że bilety na ten właśnie koncert miał jego syn. Nie było czasu do stracenia! Just na miejscu okazało się, że tylko Aya może przejść bramę parku nie ryzykując eksplozja. Znowu zostało sama.

Parkowe aleje pełne były jadowitych węży, z którymi kontakt kończył się zwykle otruciem. Walcząc co jakiś czas i sprawdzając zawartość napotykanych skrzynek dotarła w końcu do drzew. W pobliżu oprócz spalonego ciała znalazła także klucz i trochę ubrojenia, a drzew obok prowadziły do pełnego cennych rzeczy ogrodu botanicznego. Po wyjściu z cieplarni poszła w prawo, aby przeszukać resztę parku. Nie uniknęła walk, bo dzięki nim cięgle uzyskiwała nowe przedmioty, na i naberała jakże cennego doświadczenia. Dotarła do zakratowanej bramy jednocześnie zauważając, że wszystkie zwierzęta pouciekały. Poszła drogą do amfiteatru. Wesoła na widownię i zobaczyła JĄ, upartą Eve dającą strasznego przedstawienie. Ci wszyscy wpatrzeni w nią ludzie. Musiała dostać się na scenę, wysrała więc i znów zobaczyła zjawę Mayi. Pobiegła za nią i bezczynnym wejściem dostała się do Eve. Tym razem nadeszło do starcia. Aya wróciła tą samą drogą, jaką tu przybyła. Skręciła w alejkę, na której tkwiły czyjeś zwłoki. Błąkając się po parkowych ścieżkach dotarła do dużego mostu, następnie przeszła przez jakąś budowlę (kilka czas pamiętając o skrzynkach) i nagle znalazła się na placu opanowanym przez gigantyczne, stalkujące z podnami węże. Musiała strzelać natychmiast po wystawieniu przez któregoś łebek z nich łba z ziemi. Rozprawiła się z tym monstrum, ale to jeszcze nie był koniec. Czekała ją jeszcze przeszkadzka płonącym rydwanem oraz wyczerpujący pojedynek z Eve. Ayą ponownie zaczynają targać wątpliwości, znowu ta wizja.

Małemu Benowi na szczęście nic się nie stało. Tymczasem Baker podjął decyzję a ewakuacji mieszkańców Manhattanu. Daniel zrozumiał, że jedyną osobą mogącą stawić czoła zagrożeniu jest Aya, postanowił więc jej szukać zastawiając syna na posterunku. W miedzie pojawił się telefonujący wcześniej Japończyk.

Aya rozpoznaje w swych snach - wejściu budynek męskiego szpitala, nagle budzi się w jakiejś spelunie w towarzystwie japońskiego naukowca Kunihiko Maeda. Po chwili zjawia się tam też Daniel. Maeda okazał się być dobrze poinformowanym człowiekiem i w miarę możliwości starał się przekazać posiadaną swoją spostrzeżenia. Aya zaczyna się bać sama siebie, bo się tego czym może być. Kim jest Eve? Czy ta jej siostra Maya? Ale przecież ona zginęła w wypadku samochodowym razem z mamą.

DZIEŃ TRZECI - SELEKCJA

Ten odpoczynek był jej potrzebny. Na zewnątrz przywitał ją Maeda. Kiedy zjawił się Daniel, odwiedził razem znajdujący się w pobliżu sklep z bronią, a następnie apteki. Aya poczuła się nieco pewniej, wiedziała, że Daniel jest jej prawdziwym przyjacielem.

Pojechali do muzeum. Dr Klampa nie było w laboratorium, tak więc Kunihiko mógł sprawdzić co i jak oraz przebadać krew Ayi. Częściowo zaczęła się odkrywać tajemnica jej odporności, jednakże większość zagadnień nadal pozostawała niejasna. Wtedy zjawił się oburzony Klamp. Nagle we włościach wpadł Daniel, kiedy na ekranie monitora zobaczył imiona swoich bliskich. Doktor odmówił jednak składania jakichkolwiek wyjaśnień.

Na posterunku czekała ich bardzo niemiła niespodzianka. Teraz nawet i tutaj pełno było nieobejrzanych mutantów. Kunihiko dał jej klucz, a może raczej amulet (do takich prezentów od Japończyka musiała się przyzwyczaić). Leżący w pobliżu

gabinetu kapitana Warner pokrótce opowiedział Ayi co się stało. Musiała odszukać Bena. Najpierw zajrzała do Teresy, niestety nie miał on szczęścia przejść. Jego funkcję przejął przywódcy Wayne. W pełni obok opiekuńczo się Benem Cathy została na ziemi ledwie żywa. Trzeba było działać. W pobliżu gabinetu konferencyjnej znalazła Neva, który wyszedł ją na górę tam leżał kolejny pokojant. Wiedziała, że musi się spieszyć. Weszła w pierwsze napotkane drzwi, była to sala przeszkoleń. Wtem przez lustro wpadły do środka dwa potwory. Rozprawiła się z nimi, a następnie z przylegającego pokoju zabrała leżący na stole klucz. Miała teraz dostęp do magazynu broni na poziomie zbrojowni. Poszła schodami w górę. Czasu było coraz mniej, gdyż Sheeva zamierzała się w okropnego monstrum. Bałam i Ben znaleźli się w ogromnym niebezpieczeństwie. W pokoju na następnym piętrze przebywała przerażona laborantka - pomogła ona Ayi w uleczeniu ran. Teraz mogła iść dalej. Umieszczący pokojant dał jej klucz do schowka w przebieralni. W pokoju obok zabiła potwora odpowiedzialnego za śmierć Terresa. Znajdowało się tu także zajście na dół. Wróciła na korytarz i doszła do pomieszczenia, gdzie Bena i kapitana stakowała coś, co nagdyś było uroczym zwierzakiem. Walka była zacięta, gdyż przeciwnik tam w sobie stanowił trzy cele.

DZIEŃ CZWARTY - KONCEPCJA

Aya poszła do pokoju, gdzie wcześniej spotkała laborantkę. Aby połączyć Eve nie mogła dopuścić, aby ta dostała się do szpitala!

Przed wejściem do środka Aya otrzymała od Kunihiko kolejny prezent. Po wejściu weszła dowiedzieć dostrzegając wcześniej widmo Maya. Nagle wybuchło zasłonę Eve już tu jest. Aya zrozumiała, że przeciwnik ta wszelką cenę stara się ją tu zatrzymać, na dalszą wendy z schody zostały nagle przywalone gruzem. Trzeba było przywrócić zasłonę. W pierwszych drzwiach, jakie dała się otworzyć, znalazła bezpiecznik (Fuse 1). Wyszła drugimi drzwiami i znowu zobaczyła Mayę. Obok znajdowało się przejście otwierane tą pomocą nabieżącej karty kodowej. Użyła więc drzwi obok. W szufladzie biurka znajdował się klucz do Autopsy Room. Poszła tam przez cały czas uważając na trupce, gumaste potwory. Najbezpieczniej były tak gigantyczne pszczoły spowalniające jej ruchy przez co stawała się łatwym celem. Przeszła przez pokój autopsy. W przylegającym pomieszczeniu, na zewnętrznej na ścianie apteczce, znajdował się drugi bezpiecznik (Fuse 2). Zaś obok spalonych zwłok leżała niebieska karta kodowa, dzięki której mogła otworzyć wademne drzwi. Widmo Mayi miała już tego dość. Weszła do pierwszego pomieszczenia, gdzie znalazła trzeci i ostatni bezpiecznik (Fuse 3). Teraz pozostało już tylko wellingt je na właściwe miejsce w znajdującej się w pobliżu tablicy rozdzielczej. Najpierw połączyła jednak kable i prasunięta dźwignię. Zasłona została przywrócone mogła więc skorzystać z windy. Znalazła się w głównym holu. Pognała za zjawiem w kierunku recepcji, poczym weszła dopomieszczenia obok lady. Tam pomogła uwolnić jedno z pielęgniarek. Ceraz częściej nachodziły ją wizje, tym razem już bezpośrednio związane z tym szpitalem. Wbiegła na kolejne podarowała jej zieloną kartę, otwierającą przejście obok windy. Poszła tam po rozmowie z doktorem. W pomieszczeniu z bullami przekręciła pokrętło na jednym z pojemników. Wróciła do windy i wejchała na trzynaste piętro. Dostęp do jednych drzwi był zablokowany, pewnie więc przez to poprzednią stronę. Przy ścianie, obok czerwonej strzałki, stała jakaś urządzenie. Przesunęła je, a następnie nastąpiła odkrycie w ten sposób guzik. Otworzyło się przejście. W najbliższym pomieszczeniu znalazła leżącą wcześniej u dr Klampa, co dziwne, były tam także akta jej rodziny. Informacje okazały się być szokujące. Obok leżał klucz do windy. Pojechała na dach a w windzie zauważyła pustą kolejkę po spermie. To nie mogło oznaczać niczego dobrego. Tymczasem do akcji szykowała się armia. Na szczycie czekało ją starcie z olbrzymim pająkiem. Aby zwyciężyć, należało po prostu uniknąć wystrzeliwanych przez niego z dowyć dużą częstotliwością pajęczyn. W końcu mutant we wszelką agonii zajęczał się potrzaskał. Aya czekało jeszcze spotkanie z Eve, oraz pepsi na poradnictwo wojska. Niemal cudem uniknęła śmierci w ostatniej chwili zeskakując na zewnętrzną windą po lewej stronie południowej ściany. Jeszcze tylko emocje związane z małym pojedynkiem i awarią systemu hamulcowego. Na dole czekał zdruzgotany Daniel wraz ze świeżymi informacjami. Na posterunku Warner zdał raport ze swoich poszukiwań. Kontakty Melasy oraz Eve z Klampem stały się faktem.

DZIEŃ PIĄTY - EWOLUCJA

Aya udała się do Chinatown. Jak cały Manhattan, i ta miejsce nie było wolne od mutantów. Na końcu drogi spostrzegła Kunihiko klęczącego nad włazem do kanałów. Sieć przenikających się kanałów (mniejszych otworów i odpowiednich nastrojów, na których stała skuteczne uodpornia Cure. Di prowadziła do wielkiej hali. Po drobnej walce na stalowej chodnik. Będąc już na górze zauważyła hekatofizy przelewającej się przez kanały nieznanej substancji. Zrozumiała, że musi powstrzymać to coś przed wydostaniem się na miasto. Schody na górę prowadziły dopiękną konstrukcja, gdzie uruchomiła pompy, a następnie je wyłączyła. Ten zabieg spowodował najgorsze wypłynięcie „czegoś" z nur poczym umożliwił Ayi przejście na drugą stronę kanału drugimi drzwiami z pokoju kontrolnego. Odnalazła przejście prowadzące do stacji metra. Tunele nie wyglądały zbyt zachęcająco, do bywała już w gorszych miejscach. Obydwa przejścia prowadziły w jedno miejsce, a tam czekała już wielki, przebrzydłe monstrum. Kiedy wydawało się, że już się z nim uporała, ten przeistoczył się w cztery mniejsze, do za to bardzo ujadliwe stwierdzenie. Dobrze było mieć przy sobie Cure-P przedmiot odtruwający i jednocześnie uodpornijący na toksyny. Wyszła na zewnątrz z ulgą zaczerpując świeżego powietrza. Obok zwłok strażnika leżał klucz do drzwi na peronie, wracając przeszukała jeszcze wagon metra.

Wiedziała, że musiała iść do magazynu (Warehouse), jednakże mnogość znajdujących się tam skrzyń stanowiła wystarczające skuteczny bodziec. W pierwszej z hal znalazła klucz, kawał drogi dalej weszła na wyższą kondygnację. Wąski, blaszany most prowadził do sali z zajęciem w dół. Tam czekał już groźny krab, w tym miejscu przekonała się, jak przydatną rzeczą jest kamizelka automatycznie używająca Medicine. Najpierw odszukała mu szczypce a potem tapetyna. Zasobna w nowe broń i doświadczenie mogła iść do muzeum, aby zadać Klampowi kilka pytań.

Obydwie pary drzwi po lewej stronie prowadziły do nikąd, ale warto się tam było wybrać w poszukiwaniu wrażeń. Poszła przejściem przez wystawę „The Ran Forest". Znalazła tam automat do gry za właściwą odpowiedź dostała nagrodę. Podobnych automatów znalazła później więcej. Wtem na drodze stanął jej olbrzymi skorpion, Aya przeczuwała, iż jest to tylko przedmiot czekających ją tu „przyjemności". Przeszła przez salę z drewnianym członem, dochodząc do eksponatu wielkich rzadb. Już miała zawracać, kiedy nagle z sufitu posypały się gruzy a zaraz potem trzech przeciwników. Po krótkiej walce Aya zawróciła do korytarza i schodami weszła na następną kondygnację. Nie było przejścia w kierunku południowym, poszła więc na północ. W sali ślęd posypały się gruzy zauważyła drzwi na schody pożarowe. Na pierwszym piętrze znajdowały się skrzynia, sali na trzecim piętrze z automatem. Wyszła z niego na korytarz (mniej automat). Zaliczyła schody na dół, da na razie na było po co tam iść. Udała się więc drogą w prawo, gdzie po raz pierwszy zastakowała ją pterodaktyl. Tym korytarzem doszła ta do sali z windą. W pobliżu znajdowały się drzwi, a za nimi pokój z rozbitą szybą. Aya z wielką ostrożnością weszła na wąski gzyms, poczym zeskoczyła na dół i tym ale sposobem znalazła się w pokoju z otwartymi drzwiami po prawej. Wyszła do wielkiego holu (znajduje się tu laboratorium dr Klampa, do jak na razie drzwi są zamknięte) z otwartą drogą na północ. Przeszła przez salę z nemotem Museum Shop (skrzynie) poczym nie zbaczając z drogi doszła do pokoju wyłożonego czerwonym dywanem. Znalazła tam przejście do biura ochrony. Na jednym z monitorów ujrzała buszującą po czwartym piętrze Eve. Odpowiednim przyciskiem wyłączyła alarm. Wracając do holu z czerwonym dywanem zobaczyła, jak pod wpływem mocy Eve używa szkieletu przegniłego tyranozaura. Tarzyła na dziwne przeczucie, że w niedługim czasie przyjdzie jej stanąć z bestią do walki. Na razie jednak musiała porozmawiać z doktorem. Tym razem drzwi do jego gabinetu stały otworem. Ku jej zaskoczeniu wewnątrz zamiast Klampa zastała Kunihiko. Dał jej jakąś specjalistyczną broń, paczkami podzielił się wynikami badań. Powoli wszystko stawała się jasne. Tymczasem do gabinetu wszedł Klamp, którego agresywne zapędy zostały w ostatniej chwili stłumione przez przybyłego nie wiadomo skąd Daniela. Doktor ujawnił on swą ohydną rolę w całym tym spektaklu, zaraz po tym swoją obecność zaznaczyła Eve, Klamp stanął w płomieniach, a Daniel wraz z Kunihiko uratowali się wyskakując przez okno. Aya była bezpieczna. Od umierającego doktora wzięła klucz, musiała dopaść Eve, ale nim ta zdoła uciec. Wróciła do pomieszczenia z rozbitą szybą, teraz drzwi po lewej stronie nie stanowiły już przeszkody. Przeszła przez salę z automatem, poczym [illegible] się w pokoju ze schodami prowadzącymi na górę. Wiedziała. Wtem szkielet grubnie wyglądającego gada i ruszył się na nią. Wywiązała się walka. Aya bardzo szybko przekonała się, że nie warto stawać przeciwnikowi na drodze lepiej trzymać się na uboczu i przez cały czas poruszać się w ruchu. W końcu gad padł. Aya poszła dalej, jednak czasem sił przeciwnik zdołał jeszcze ją dopaść. Rundę w dół, dla potwora był to definitywny koniec, Aya sama na wendzie, jak udała jej się przejść. Nie zdążyła zrobić paru kroków kiedy dopadła zbliżającą się w jej kierunku bestię. Zapewniała się nieoczekiwanie ciężki pojedynek. Tyranozaur dysponował potężnym, egzystym oddechem, który był w zasadzie jego najpotężniejszą bronią. Musiała więc trzymać się w miarę możliwości z tyłu. Za jego pokonanie dostała potężne [illegible] który nie był być może zbyt silną bronią, za to posiadał bardzo celową właściwość umożliwiającą wykonywanie dwóch czynności podczas jednej tury. Musiała z powodzeniem dostać się do pomieszczenia, z którego wyjazdu. Mogła obrać teraz inną drogę aby przeszukać pozostałe lokacje. Tym razem nikt już jej nie zaskoczył. Poszła dalej, pokonała jeszcze jedne schody i znalazła się w [illegible] z której jedyne wyjście prowadziło do Eve. Widok Eve w całej był zarazem piękny i odrażający. Aya nie mogła nie zadać, gdyż stworzenie przez Eve stała przemiała mury gmachu i zabrała swoją panią.

Po opuszczeniu muzeum Aya spotkała Daniela i Kunihiko. Uzyskana przez nich informacje pomogły wszystkie jej zrozumieć. Całą trójkę pozostało już tylko obserwować jak z Eve rozprawia się wojska (podejście drugie). Jednakże materiały stała okazał się być najgorszym z możliwych rozwiązań (znowu). Ayę zaprosiła na [illegible] gdzie nakłoniła ją do udziału w zasłonie ryzykownej [illegible]. Po starciu powietrznym Aya znalazła się sam na sam z Eve i tym razem musiała dojść do ostatecznego rozstrzygnięcia. Najpierw musiała rozprawić się z Eve stanowczą trzy cele a później kolejną jej wersję. Było to wyczerpujące do dzięki stosownemu czaru Liberate nie to takie trudne. Zdawało się, iż jest to koniec koszmaru.

DZIEŃ SZÓSTY - WYZWOLENIE

Eve zdążyła jednak uredzić. Aya czekała starcie z najgroźniejszą istniejącą formą życia. Przed walką miała jeszcze możliwość dostarczenia się (Wayne znalazł się na pokładzie), oraz skorzystania ze skromnych zapasów maynard. [illegible] dyłek ten był najbliższy i najtrudniejszy. Potwór miał kilka wcieleń, od małego niemowlęcia, poprzez latające monstrum dowlące się na dwie części, wcielenie dalsze, aż po dziwną, zieloną masę. Ta ostatnia wcielenie doprowadziło jej niemal do rozpaczy na szczęście z pomocą przyszedł jej nieoczekiwany Daniel. Jednak na końcu i tak musiała zdawać [illegible] lą. Wbiegła do pomieszczeń lotniskowca. Nie korzystała z telefonu, gdyż na było na to czasu. Przy pierwszym rozgałęzieniu pobiegła w lewo, śledząc schodami na dół, przy kolejnym rozgałęzieniu znowu w lewo. Drabina prowadziła na dół, do sali kontrolnej. Pamiętniewie chwilę przy konsolecie zaczęła biec dalej. Statek miał za chwilę eksplodować— ostatniej chwili zdołała opuścić lotniskowiec.

Cenarge Hell. Koniec! Coś jest jeszcze nie w porządku... jeszcze nie koniec.

EX GAME

Po ukończeniu gry program proponuje utworzenie specjalnego save u. Daje nam on dostęp do EX Game. Na mapie od samego początku dostępny jest Chrysler Building, 77 piętrowy drapacz chmur z wieloma znanymi i nowymi bossami. Wersja EX jest trudniejsza od gra za pierwszym razem ale ta te w policyjnej zbroi[illegible] wszystkie pozostawione tam przedmioty. Na zakończenie dodam, że jedynie przejście całego budynku Chrysler a daje możliwość zobaczenia prawdziwego zakończenia.

PIOTREK

CZĘŚĆ II

Przedstawienie królowa smoka nie wyjdzie ne dobra Bailo i Sunderowi ponieważ przybierzesz postać człowieka. Wściekły król wtrąci całą trójkę do więzienia.

Przydzia Nina i po rozmowie z jednostkami zdecyduje się ich wypuścić, za co oni odwdzięczą się parowaniem się. Staraną drzwi celi dwa razy (...try to break the door") by wydostać się na zewnątrz. W celi jednostkowy znajdziesz skul ink i książkę do sejwowania. Zejdź tam i udaj się w pościg. W trakcie walki możesz wspierać tak jest skonstruowana fabuła. Nie tym razem jednak w stanie POKONAĆ obydwu przeciwników. Jeżeli Ci się to uda dostaniesz BROAD SWORD i ASBESTOS ARMOR. Nina przybywy się do drużyny i zejdziecie do podziemi. Podejdź do kapsuł z płyt grubowych i naciśnij zielone słowa. Następnie pójdź do płyty połączonej na rampie - lewej stopie i naciśnij numer 7. dostaniesz się do e rel jaskini. Zbierz Light Bangle i Glass Domine (po wejściu po drabinie). Zaskoczy z krawędzi, podejdź do płyty i nac stu słowa „red" „climbing" „I" „is" „leak" beneath" „this" Opuść podziemia.

Jeżeli jakiś Twoja postać została zabita pójdź do tawerny (INN) odpoczynek tam odnawia Twoją maksymalną energię życiową. Podejdź do grupki dzieciaków i pogadaj z nimi zaproponują zabawę w chowanego. Odnajdziesz ich na terenie miasta – wysterczy podbiec ze kamerą. Opuść miasto i pójdź do pobliskiej chatki. Po wyjściu z chatki zastaknie Cię Bailo i Sunder przegrasz i zostaniesz zabrany do GENMEL. Po wcześniejszej z wrzów pójdź do lewego dolnego rogu miasta - znajdziesz Flyer który daje 20% - 30% zniżki przy zakupach w tym mieście. Wyjdź z miasta i pójdź do MT BOUMORE.

Gdy dojdziesz na szczyt nie rozmawiaj z gościami, tylko pójdź lewą stroną dalej i zeskocz nitkę - znajdziesz Buckler. Teraz możesz porozmawiać z gościami - zaoferują Ci nocleg. Rano okaże się, że zostałeś zamknięty w pokoju. Wyjdź tylnim wyjściem i sprawdź panel kontrolny. Wskocz do windy. Kontynuuj podróż, aż zostaniesz zaskoczony przez Sundera. zeskocz w dół a otrzymasz Defender Gene. Pójdź na południe, gdzie znajdziesz obszar oznaczony jako „?" i znajdziesz tam Reverse Dragon Gene. Pójdź na południe/wschód do wieży.

Wejdź w pierwszą od dołu drzwi po lewej stronie i podejdź do kryształu. Potrzykuj go jako Nina magią (wybierz ikonę jak poprzednio różdżki Niny posiadają różne z kryształów. W zależności od tego, w jakim czasie Ci się to uda, skrzynia znajdująca się poniżej będzie zawierała jeden z przedmiotów (Multi Vitamin, Wisdom Fruit lub Ring of Ice). Odeszukaj teraz pokój, w którym znajduje się Znajduje się tam Marna, która po krótkiej rozmowie zdecyduje się przyłączyć do drużyny. W jednym z pokoi napotkasz układankę na podłodze musisz posegregować wszystkie kwadraty. Jeżeli kwadraty ponumerujemy w taki sposób jak poni...ej

...ie ...ą zapalić ...ę ...ach, ...ały ...na płytkach ry... 11 10 14 13 9 10 ...3 4 5 ... 15

W kolejnym ...u spotkasz się z innymi zawodnikami - z sześcioma. Naciśnij drugi i czwarty od lewej, by rozbroić pułapkę. W innym pomieszczeniu naciśnij niebieski przełącznik i pójdź dalej, by przełączyć tym razem czerwony przełącznik. Skieruj się w lewą stronę i wejdź po schodach.

Czeka Cię zabawa z platformami. Aby zdobyć wszystkie skarby znowu będziesz musiał wykorzystać Ninę i jej różdżkę (brzmi ciekawie?) – używając magii na kryształe najpierw dwa razy (dwa)dziesz w ten sposób do Breastplate) następnie sześć (dwadzieścia) do Ivory Dice) i jedenaście razy. Wejdź po schodach. Po drodze do laserowego promienia przeciwnika drogę powinieneś znaleźć Bamboo Rod – całkiem dobrą wędkę. Z dystansu strzel z magii do kryształu, przejdź wszystkimi bohaterami za nogi i znów strzel w kryształ. Podejdź do kolejnego promienia, stań za drugą parą statuł (stoją pod ścianą) i znów użyj magii – będziesz mógł kontynuować podróż. Podejdź do bariery i ją przeskocz - znajdziesz przełącznik, który odsłania ukrytą szkatułę - skorzystaj z niej. Przeskocz teren lasera - znajdziesz Thorn Dragon Gene.

Pójdź teraz do COFFE SHOP, chwilę tam pogadaj i skieruj swoje kroki do PLANT.

W PLANT odnalazł mutisz gościa o imieniu Paiet. Skieruje Cię on do DUMP które znajduje się na zachód od PLANT.

W DUMP, po pokonaniu mutanta i naciśnięciu czerwonego przycisku przyłączy się do Ciebie Pecomutowana cebula. Wbrew pozorom, jest to bardzo dobra postać - szybka awansuje na kolejne levele - a z jego specjalnych umiejętności należy zwrócić uwagę na automatyczną regenerację małej ilości energii po każdej rundzie walki. W dodatku jest to najczęściej kontratakująca postać i, ogólnie rzecz biorąc, najlepszy wojownik w grze. Wróć teraz do PLANT.

Wskutek zdrady trafisz w łapy jednostek i wylądujesz w GENMEL, gdzie będziesz miał okazję wziąć udział w Turnieju. Zostaw Pecę, jako zakładnika. Pierwszą walkę rozegrasz w Fire Hall. Walczyć tam będziesz na platformie umieszczonej nad lawą, którą podrzymuje Dodo. Walkę możesz wygrać na dwa sposoby - albo poprzez rozbicie kolejnych przeciwników albo poprzez nakłonienie wrogiemu Dodoowi. Ten drugi sposób jest trochę trudniejszy, ale w zamian otrzymujesz dużo więcej doświadczenia. Aha, walkę rozgrywasz pojedynczo - jeżeli zginie Twój człowiek, zastępuje go kolejna postać z drużyny.

Teraz walczyć będziesz w Anti-magic hall, gdzie nie można używać magii. Jednak zamiana w smoka nie jest traktowana jak magia, więc spokojnie możesz przybrać tą formę. W trakcie walki zignoruj golemy i skup się na Emitaju - po jego pokonaniu, golemy zaczną walczyć między sobą.

Ostatnią walkę przyjdzie Ci stoczyć z samym wielkim Garrem - zwycięzcą poprzedniego turnieju. Nie jesteś w stanie jej wygrać - o Garr jako mistrz uważa Cię i twoją drużynę.

Pójdź do MAEKYSS GEORGE. Z Garrem w drużynie nie powinieneś mieć problemów z rozwiązaniem Sieliarna. W pobliżu domku umieszczonego pod mostem znajdziesz Frost Dragon Gene.

Wróć do WYNDII i jako Nina wejdź do zamku. Po bankiecie podejdź do przerażonej służącej - wystraszył ją Heney. Udaj się w pogoń za nim. Najpierw schewa się on w piwnicy, gdzie beczkach (musisz obrócić kamerę by go zobaczyć), później zaś na samej górze zamku (obok pokoju Niny).

Teraz skieruj swe kroki w stronę CHECKPOINT (na wschód od WYNDII) - przekroczy granicę, o znajdziesz się w RHAPALA REGION. Wejdź w obszar z domkiem - znajdziesz tam Live Shard i Thunder Dragon Gene. Teraz pójdź do miasta RHAPALA. W podziemiach kończmy (UNN) porozmawiaj z szefem gildii, Snikrem. Skieruje Cię on do swojej córki, Shade. Po krótkiej rozmowie dziewczyna odejdzie - znajdź ją jeszcze raz i znowu porozmawiaj, poczym wróć do karczmy i kolejny raz zamień kilka słów z Snikrem. W trakcie odpoczynku Nina zaproponuje rozmowę z Beydem - pogadaj z nim dwa razy. Zaoferujesz swoją pomoc i zbierzesz informacje Geyda. Po kilku treningach wybierz opcję „To the Lighthouse!". Zig wyzwie Beyda na pojedynek. W trakcie walki będziesz mógł pomagać Beydowi (leczyć go i rzucając zaklęcia ochronne), lecz zabić to będzie mógł tylko wtedy gdy Zig się nie patrzy i odwraca głowę. Po walce okaże się, że Beyd odniósł kontuzję, więc poprosi Cię o załatwienie sprawy z latarnią. Zanim jednak tam pójdziesz, zbierz stopień w pobliżu Beyda skrzynki. W LIGHTHOUSE pójdź w prawo i zejdź po schodach, a następnie pociągną dwie niebieskie dźwignie. Pokonaj się jeszcze po latarni i zbierz trzy Flame Chrysm. Teraz pójdź do pokoju sterowniczego. Podejdź do urządzenia i wrzuć Flame Chrysm. Poczekaj, aż impuls trzy razy przejdzie przez ekran i w odpowiednim momencie pociągną za dźwignię. Jeżeli nie udało Ci się trafić, wrzuć kolejny Flame Chrysm i ponów próbę (jeżeli zabrakło Ci Flame Chrysmów - wróć do miasta i dokup ją sobie). Teraz wyjdź z pomieszczenia i przestawiając dźwignie skieruj strumień energii do generatora. W pewnym momencie spalisz nieruchomą jaszczurkę - o po chwili zaatakuje Cię jakieś wielkie oko - Garr. Po jego pokonaniu wejdź po schodach na dach, zbierz Eldrich Dragon Gene i pociągnij za niebieską dźwignię. Nadleci mała wróżka, która zostawi Faerie Tiara - weźmiesz to i opuścisz latarnię.

Opuść miasto, a na mapie świata podejdź do kręgu kwiatów i naciśnij X - dostaniesz się do osady wróżek. Porozmawiaj z nimi i pójdź na plażę załatwić potwora. Jako Ryu zmień się w smoka przy użyciu kryształów Eldrich i Thunder - otrzymasz w ten sposób możliwość używania potężnego czaru Mystfire z którego rób cały czas użytek. Porozmawiaj z wróżkami i wróć do RHAPALI.

Porozmawiaj najpierw z Beydem, a później z Snikrem. Dostaniesz list umożliwiający wejście na drogę biegnącą przez wulkan. Pójdź do MT.ZUBLO.

W wulkanie napotkasz wrogów bazujących na ogniu. Wyposaż się więc w zbroję odporną na Fire (jeżeli takową posiadasz) i broń, która NIE zadaje obrażeń typu Fire. W trakcie walk odpadają też przedmioty i magia typu Fire. Jeżeli napotkasz śpiącego wroga (VULCAN) użyj na nim ognia (np. przedmiotu MOLOTOV) i dopiero wtedy go pokonaj - dostaniesz więcej doświadczenia. Znajdziesz tu AsbestosArmor i Ring of Fire - więc te przedmioty dwóm postaciom - ogień przestanie być dla nich groźny. W końcu napotkasz bossa. Niech Ryu zamieni się w smoka z wykorzystaniem kryształów Frost i Eldrich - otrzymasz bardzo tu skuteczny czar Blizzard. W trakcie walki skup się na jednym z potworów a po pokonaniu go zalatw drugiego monstera. Dopiero wtedy zastaknij emerytę.

Wejdź do URKAN TAPA z Garrem w drużynie. W pewnym momencie wejdzie do jednego z pomieszczeń zablokuje Ci głaz. Mierasz go przesunąć jako Garr. Wejdź do tego pomieszczenia i pogadaj z Sudemą. Jak się okaże, Garr jest jednym ze strażników, którzy zostali zesłani na ziemię przez boga, by zabić wszystkich członków Plemienia - wszystkie Smoki. Mierasz teraz pójść do ANGEL TOWER.

Dotrzyj na sam szczyt i wejdź do wnętrza wieży. W pomieszczeniu z trzema kamiennymi blokami przejdź się na Garra i poprzesuwaj te bloki tak, aby mógł przejść górą do następnej komnaty. Garr rozkaże trzeciej postaci odejść - zostanie sam na sam z Tobą. Przeczytaj napisy - imiona strażników i liczby zabitych przez nich smoków. Gdy powie, że jesteś ostatnim z członków plemienia - o an, jako strażnik, musi Cię zabić. Staniesz do walki. Zamień się w smoka i walcz - Garr padnie po kilku strzałach. Odezwie się głos i Ryu znikn...

oooooooooooooooo

Staniesz się DOROSŁY. Ocknie...sz się w DAUNA MINE. Garr poprosi Cię o przebaczenie - odpowiedz „Yes.." o przyłączy się do drużyny. Wjedź windą na poziom 01 i zbierz Light Clothes. Teraz, na poziomie 02 poprzestawiaj tak zwrotnice by prowadziły w prawy-dolny róg ekranu. Popchnij Garrem wózek ze śmieciem. Ci dotrzesz do skrzyni zawierającej Feather Sword (wyposaż Ryu w niego). Pchnij wózek na miejsce, w którym początkowo stał. Znowu popraw się zwrotnicami, tym razem prowadząc tory w lewy-górny róg ekranu - i pchnij wózek.

Staniesz do walki z Dragon Zombie. Zamień się w smoka (kryształy Defender i Eldrich). Jako że przeciwnik jest nieżywy, używaj na nim czarów leczących. Często też się zdarza, że czekając do momentu w którym zostaniesz CZ minięsiona dość mocno, pono-

weź jeden z statków przeciwnika może Cię pozbawić możliwości kontroli postaci ICONFUSED postać dochodzi do siebie przed zostaje uderzona) Po walce otrzywasz Fusion Dragon Gena i Shadow Dragon Gene W kopalni zbierz tylko jeszcze kilka przedmiotów i wyjdź na zewnątrz. Pogadaj z ewilem i pójdź do jego biura Teraz opuść teren kopalni

Na mapie wejdź do FAERIE VILLAGE - używając Faerie Tara na polu z kwiatami Pogadaj z Carla - do Ci ona instrukcję w jaki sposób mierzesz kierunek wrótkami Twoje zadanie skupia się na przydzielaniu wrótek do odpowiednich prac polowania, wyrównywania terenu budowy kolejnych pokoi pracy w poszczególnych placówkach (np w INN) podnoszeniu poziomu kultury i wymyślaniu dodatkowych prac Jak pokierujesz wrótkami, zależy tylko od Ciebie – jest to w sumie mnigra, na mające praktyczne wpływu na fabułę Pamiętaj tylko o kilku rzeczach

a) dbaj o dużą ilość żywności, przydzielając wrótki na polowanie - gdy jej zabraknie, wrótki zaczną zdychać z głodu

b) poteraj się jak najszybciej podnieść poziom kultury (maks - level 7) - przyspiesza on pracę wrótek.

c) po wybudowaniu danej pomieszczeń nie musisz już zatrudniać wrótek do wyrównywania terenu i budowy przydzel je do czegoś innego.

d) koniecznie wybuduj sklep z antykami niektóre przedmioty możesz sprzedać 100 razy drożej (!!!) niż w zwykłych sklepach Są to Clay Vase Marbles Moldy Vase Dirty Rags Tea Cup Beads Old Painting, Myna Icon, Leden Icon, Litograph Dragon Tear

e) jeszcze ważniejszy jest Copy Shop umożliwia on powielanie przedmiotów z Twojego wyposażenia Jeśli więc znalazłeś jakiś świetny hełm czy pierścień, których nie można kupić, nie musisz się ograniczać do wyposażenia tylko jednej postaci w te cacka Dzięki Copy Shop cała drużyna będzie mogła mieć najlepsze ubrojenia

f) często zaglądaj do wrótek.

Wpadaj do SIN CITY i zrób zakupy Teraz pójdź na OGRE ROAD gdzie podobne grasuje jakiś potwór Znajdziesz tutaj kilka krzaczków które powinieneś ściąć jako Ryu są to Horseradish, niezbędne w późniejszej części gry - więc ich teraz nie używaj Znajdziesz też tutaj Hourglass - tego też nie używaj, gdyż bardzo przyda Ci się pod koniec gry Przy końcu drogi zaatakuje Cię owy potwór - tygrys Nie jest on trudnym przeciwnikiem, lecz uciekinie przed końcem walki

Pójdź przez MT LEVETT do MCNEIL VILLAGE Wejdź do karczmy (INN) i pogadaj z kobietą Teraz pójdź do swojego domu Spotkasz tam Rei!!! Jak się okazało, przeżył on spotkanie z Balio i Sunderem A tygrys który Was zaatakował na OGRE ROAD to właśnie był Rei - po śmierci przyjaciół (jak się okazało, Ty przeżyłeś) troskę mu odbiło Cały czas męczy go to, że nie mógł wtedy Was (Cobie i Teapot) obronić - nie dysponował wtedy taką siłą, jaką ma teraz. Zdesperowany pobiegnie przed siebie Wróć do wioski. Znajdziesz tu Lokiego leżącego na ziemi i krwawiącego zaatakował go Rei Pójdź pod posadkę McNeila, a zobaczysz tam patrol wojska prowadzący związanego McNeila Jak się okaże, patrolem tym dowodzi Nina! Przyjęcy się ona do drużyny Teraz pójdź do SIN CITY

W SIN CITY zastaniesz ludzi zmasakrowanych przez Reia Pójdź do pomieszczenia na końcu miasta i porozmawiaj z gośćmi Powiedzą Ci, gdzie powinieneś iść szef Ze słczyw zabierz Old Painting i pójdź do punktu granicznego (CHECKPOINT) Zobaczysz jak postrukwany Mikba zamienia się w demona i zabija Rea Przystąp do walki Na początku użyj czarów ochronnych (Shield) i wskrześ Rea przy pomocy Amonnia Następnie odnów energię Rei i użyj jego zdolności „Werewolf". Zamieni się on w tygrysa jest on dużo silniejszy od normalnego człowieka, lecz nie możesz nim sterować. Po prostu losowo wybiera. Lepiej nie zastosować. Jedyny problem w tym, że im dłużej pozostaje w trakcie walki pod postacią tygrysa, tym bardziej staje się „berserk" - czyli przestaje się kontrolować i może nawet zaatakować swoich przyjaciół. Teraz jako Ryu przy użyciu trzystrzałów (Twister Reverse i Defense zamień się w smoka W ten sposób będziesz mógł atakować Mikbę przy pomocy Shining Claw Aha Mikba bardzo często kontratakuje, więc na atakują go postacią, która ma mało HP Po zaatakowaniu Mikby Rei przyłączy się do drużyny Jest to bardzo dobry wojownik więc postaraj się by stał się jedną z Twoich podstawowych postaci. Wejdź teraz do pobliskiego budynku i jako Rei otwórz wytrychem zamknięte drzwi - znajdziesz tam bardzo dobrą wędkę - Deluxe Rod. Pójdź teraz do EYGNOCK ROAD (za MT MYRNEG) - Nina zaproponuje odwiedzenie PLANT Odwedź to miejsce

W Plant spotkasz Mamo, która przyłączy się do drużyny i powie gdzie znaleźć PECO Znajdziesz go pod drzewem Yggdrasil w pobliżu PLANT też przyłączy się do twojej drużyny Pójdź teraz do Wyndii i porozmawiaj grupą nastolatków - to są wyrośnięte dzieci, które wcześniej bawiły się z Tobą w chowanego Teraz też zaproponują Ci zabawę w chowanego, z tą tylko różnicą, że nie schowają się na terenie miasta, lecz rozpierzchną po całym świecie Schowają się w następujących miejscach

a) Lang - w Wyndii, w kropce, którą wcześniej szedłeś z Niną Schowany jest za jedną z płyt - będziesz musiał zmienić ustawienie kamery, by go zobaczyć Jest też tutaj Wisdom Fruit.

b) Bela - w Dauna Mine, na poziomie B3 - to jednym z Harów

c) Lee pod murem w CHECKPOINT pomiędzy terenami Wyndia i Rhapala Nie możesz jej teraz odnaleźć

d) Wynn - za domem w lewej części Junk Town - jej też nie możesz na razie odnaleźć

Gdy już odnajdziesz wszystkich, będziesz mógł wybrać ich jako mistrzów Koniecznie uczyń swoim mistrzem Bessa - go awansowanu o dwa poziomy nauczy Cię on nowej, chyba najlepszej formacji bitewnej - Chan Form W tej formacji wszyscy mają prędkość taką, jak osoba stojąca na jej czele Wystarczy więc postawić najszybszą postać z przodu, by móc wyposażyć pozostałą część drużyny w najcięższe ubrojenia Teraz wróć się z Mamo w drużynie do DAUNA MINE i przejdź się w miejsce, w którym był Dragon Zombie - i pójdź na północ do małego pokoju Jako Mamo użyj barcola (trzykrotnie) na zbitych drzwiach, a będziesz mógł wejść do nowego pomieszczenia. Znajdziesz tam Coupons - bardzo przydatny przedmiot, obniżający ceny kupowanych przedmiotów o jakieś 20% 30% Wyposażą się w Coupons przed każdymi zakupami

Wróć do PLANT z Mamo i Peco w drużynie i podejdź do gościa stojącego obok kamień - powie Wam, że szklarnie wypełnił gaz i trzeba go z nich jakoś wypuścić - poprzez rozbicie kamieniami szyb w dachach Jako Peco poprzestawiaj kamienie na miejsca oznaczone na ziemi przez X i teraz kopnij z nich kamienie Musisz być do tego celu mocno rozpędzony Aby się rozpędzić, nie musisz biec po linii prostej – spokojnie możesz zakręcać. Jak już wypuścisz gaz z obydwu szklarni, wejdź do głównego budynku i jako Mamo rozwal z bazooki drzwi od piwca. Wejdź w nowo odkryte przejście

Na początek pójdź na południe i wejdź po pierwszej drabinie - znajdziesz Skill Ink. Wejdź teraz do pomieszczenia z komputerami i jako Mamo sprawdź komputer oznaczony jako „1" - otworzą się pierwsze drzwi Wróć do wejścia i pójdź tym razem na północ, aż dojdziesz do nowego pomieszczenia z komputerami Zaparnięty to miejsce - jeszcze tu wrócisz. Zejdź po schodach do pomieszczenia wypełnionego gazem. Odnajdź w nim roślinę podobną do Peca (złoić komerę) poda Ci ona długie hasło Wróć się do pomieszczenia w którym odblokowałeś pierwsze drzwi i podejdź do komputera nr 2. Wróć teraz do pomieszczenia, które małeś zaparnigtać i użyj terminala, by otworzyć drzwi, za którymi znajdziesz Silver Mail. Gdy się teraz do drzwi oznaczonych numerem 2" W pobliskim pomieszczeniu naciśnij dźwignię i zbiegaj się w stronę schodów (po lewej stronie) W pewnym momencie znajdziesz kapce na ziemi zapisany przeczytaj je to jest trzecie hasło Wróć na szyb wentylacyjny i zrób Force Dragon Gene Pójdź do pomieszczenia w którym latały papiery wjedź na odblokowane przez drzwi bramki Stepping Shells

Przejdź się teraz pogonić transmaterytyzator pójdź do pomieszczenia z komputerami Nas (jak się sprawdź komputer nr 3, co otworzy kolejne drzwi. Zwróć uwagę dwa pomieszczenia oznaczone nr 3 znajdziesz boss. Zaatakuj go przedmiotami i czarami typu Fire a Ryu zmień się w smoka typu Warrior przy użyciu kryształu Force Po zatrzymaniu mutanta wejdź schodami na górę Wróć do pomieszczenia z komputerami i w ostatnim komputerze wartości kod 1-3-2-5-4 - otworzą się drzwi nr 4 Pójdź tam W końcu znajdziesz i samego Palete Po jego pokonaniu pociągnij niebieską dźwignię i opuść to miejsce Pójdź do WYNDII

Do zamku wejdzie Rei i Nina. Król zgodzi się wydać paszport umożliwiający przekroczenie granicy (CHECKPOINT) Zejdź do niższej zamku odnajdź Honey a następnie pójdź do pokoju i z nią porozmawiaj Po krótkiej ucieczce wejdź do sklepu portu znajdziesz się w chacie Durandala koło zamku Wyjdź stąd zostanie ranny ebaz. Nie będziesz już mógł teraz wejść do Wyndii chyba to przy użyciu teleportera z chaty Durandala Skorzystaj z tej i kuliwalo, bo w podziemnym więzieniu Wyndii Rei może otworzyć jedną z cel, w której jest Laurel hełm dla Mamo i Nany Przekrocz granicę i pójdź do URKAN REGION

Pójdź do ANGEL TOWER i z Garram w drużynie wejdź na szczyt wieży Zjawi się Deis która nakaże Garrowi odnaleźć strażnika Geista dlatego tu będziesz mógł ją uwolnić Pójdź do URKAN TAPA, a Garr nadal będzie w drużynie

Porozmawiaj z Patriarchą, a dowiesz się, gdzie na znaleźć Geista

Wróć do RHAPALA REGION zajdź na południowo-wschodni brzeg mapy i wejdź do TIDAL CAVE Wewnątrz koniecznie znajdź Thunder Ring bardzo przydatny pierścień, oraz Gross Dragon Gene

Pójdź do pobliskiej wioski CLIFF i odnajdź Geista Po rozmowie wyjdź jako Ryu przed dom i zagadaj do Garra Wyposaż Ryu w Ring of Fire, wejdź do chaty Geista, porozmawiaj z nim i stań pomiędzy pochodniami Geist przekształcy się w demona i stanie do walki Zamień się w smoka i użyj Frost, Grass i Force Używając czaru Frost Breath zatrzyj obywatela pochodnie a następnie też zaatakuj Geista czarem Aura Teraz w swoich atakach wykorzystuj czar Frost Claw Równocześnie za śmiercią Geista zostanie uwolniona Deis Przeszukaj prochy strażnika znajdziesz Beast Spear, najpotężniejszą broń dla Garra. Jednak ma ona dwie wady jest ciężka i w dodatku odbiera właścicielowi energię Jeżeli wyposażysz w nią Garra, po każdej turze walki zostanie mu jeden mały fragment energii Na szczęście nie może to zabić właściciela jeżeli będzie miał już za mało punktów HP energia nie zostanie odebrana Pamiętaj więczyć je w skład ekwipunku Garra.

Powróć do ANGEL TOWER (Garr oczywiście jest w drużynie) W prawym-dolnym rogu znajdują się schody prowadzące do podziemnego pomieszczenia, gdzie była więziona Deis Teraz jest już wolna Na „dzień dobry" wyzyje się na budnym strażniku i powie Wam, że powinniście pójść do MT ZUBLO - tam teraz skieruj swe kroki

Wejdź korytarzem do pomieszczenia które zakończone jest płytą z dziwnymi napisami Spójrz do nich jako Ryu - zostaniesz przeniesiony do wcześniej Deis Zjawi się ona w swej prawdziwej formie - gdyż kobiety pół węża Gdy zapyta się, która jest im bardziej Ci się podobała, odpowiedz w sposób zgodny z instynktu (wigm nagi, piękna kobieta czy wąż parad pwgnił) Podejrzewam, że jednak jej szczerą formę pół-węża pół-kobiety (w dodatku łysą) to, co polowa jest ubrana) Wiem to było ciężkie Deis opowie Wam krótką historię pochodzenia Garra, kierować się na północ gdyż tam jest bóg, mogący udzielić Wam odpowiedzi dlaczego został strażnikiem do zadnia smoków skoro nalbardziej chciał atakować świata? I dlaczego gdy się zabić? Gdyby wykorzystały swoją moc bez problemu mogłyby pozbyć się strażników o ile zdoły zdążą zebrać Garr w trakcie walki z Ryu Wyjdź pomieszczenia, poczym do niego wróć Deis będzie mogła zostać Twoim mistrzem Pod warunkiem że zwolnisz się do niej „Mam" „Pójdź po opinię o wierz Ryu jest to chyba najlepszy miejsc do tego Peco

...ień, po drodze... ...o 8 levels, nauczy Cię dalszej ... Celidity - zwiększający w trakcie walki wszystkie statystyki. Skieruj swe kroki do JUNK TOWN

W mieście pójdź na południe zastaniesz Beyda rozmawiającego ze strażnikiem. Pójdź za nim

Na mapie skieruj swe kroki do samotnie stojącego domku. Jest tam gościu który stara się wynaleźć nową wędkę. Zapamiętaj go po przejściu gry gdy posiadasz końcowy Save i rozpocznisz nową grę wędka będzie wymyślona. Za to teraz odnajdziesz tu ??? Dragon Gene. Z Memo w drużynie pójdź do doków i porozmawiaj z Beydem. Poproś Cię o znalezienie ... do naprawy silnika statku. Wróć do JUNK TOWN pogadaj z szefem gildii (jest w jednym z budynków), a dostaniesz zezwolenie na ... na teren STEEL BEACH. Wez do drużyny Garra i wyposaż go w Thunder Ring. Na plaży znajdziesz Mutant Dragon Gene. Pogadaj z wielkim gościem w czapce na głowie. Powie Wam, że wpuści Was do następnego statku, jeżeli udowodnisz mu swoją siłę. Cieka Cię miniaturka przedstawiająca bitwę. Kiedy miejsc podniesie czerwoną łagę musisz klepać jak najszybciej klawisz „X". Przerywasz gdy usłyszysz gwizd. Ale nie możesz przekroczyć dwóch metrów odległości dzięki pomocy Twojej żony a innej Twojego partnera. Kiedy dojdziecie do około pięciu metrów okaże się że wyczerpaliście z wody coś dużego. Coś naprawdę dużego. Zestaw Anglerie „ręczne" bez zamiany w smaka

Wyżbierasz wszystkie części z plaży (konieczne jest obracanie kamery) i wejdź do statku po rosnące przedmiotów. Nie zapomnij o Robe of Wind, majdującej się ... ukrytej skrzyni. Po zebraniu wszystkich części wróć ... Memo ... i ... ją znaleziska. Będziesz mógł wypłynąć

Po powrocie do Rhapsi, Cię zestanie Twoim pistolem. Pamiętaj, że w trakcie pływania możesz przyspieszyć wciskając kółko - uważaj tylko żeby nie przegrać linka. Jak się okaże, próba wypłynięcia na OUTER SEA się nie uda. Popłyń do PARCH, by zasięgnąć języka w sprawie legendarnego marynarza, któremu podobno udało się wypłynąć na OUTER SEA

Pójdź do burmistrza. Jest on w beeeardzo złym nastroju ... ma już dość ciągłego jedzenia tylko ryb. Tęskni do żarcia, z którym miał styczność w dzieciństwie ... kiedy mieszkał w WYNDII. Pójdź więc do tego miasta

Pójdź do MAEKYS GEORGE i z Peco w drużynie wejdź do domku. Zona pana zaby powie Ci jak zrobić Shiau drzwi jakie skłodnik będziesz do tego celu potrzebować. Zapytaj się w jaki sposób możesz zdobyć Mackerel. Teraz wyjdź przed dom w pobliżu stoi drzewo. Podejdź do niego i jako Peco zaczną w nie stukać - będą spadać Shaly Sheds. Udawaj ich do i pójdź do Fishing Spot, które pojawiło się w okolicach mostu. Tam możesz złowić Mackerel (lecz na przynęty z ziarnem (np. Toad, Frog Baby). Horseradish powinieneś już mieć - kojarzę je na OGRE ROAD. Pozostaje C. Łyłuje złobycze Vinegar. Pójdź z Garrem w drużynie do COFFE SHOP. Podejdź do studni i pogadaj z zaciągającą postacią. Będziesz musiał pomóc mu czerpać wodę ze studni

Przy opuszczaniu wiadra musisz szybko naciskać trójkąt aż usłyszysz plusk wody. Zapamiętaj ile razy po zaciąganiu. Teraz poruszaj kilka razy na przemian w lewo - prawo - głęboko na początek, że wiadro jest pełne. Teraz ... naciśnij klawisz „X" tyle razy, ile naciskałeś klawisz „trójkąt". Dostaniesz Vinegar ... pojdu, by dostać kolejną partię Vinegar ... powinieneś PARCH

Kończenie teraz gdzie Save. Pogadaj z gościem i zacznij wszystkie Shiau. Napierw daj Mackerel. Dostaniesz Shaly Sheds (pełcz, ile ich dodałeś), aż będzie mniej więcej wielkości ryby (a nawet ciut więcej). Teraz liczbę dodanych Shaly Sheds podzieł przez 3 i dodaj tyle Vinegar ile Ci wyszło z tego rachunku. Do wszystkiego dodaj wszystkie trzy. Horseradish - całość ugnieć (np. kulą dwa). Teraz potrzeba gościowi na smakowanie odegrać stan gry, ... zmień liczbę ...

Zadowolony z ewha Blueberry do Gi-Gee Chart i rakieta popłynięcie do pal (które ptak wyślizgnęły z wody. Wychodząc z budynku pogadaj do gościa. Da Ci on ... ode za ... zakończeniu, jak dobrze było po-

stanowić jeden z przedmiotów od najgorszego do najgorszego): Shaman's Ring, Lacquer Armet, Barbarossa, Sage's Frock, Wisdom Fruit, Wisdom Seed, Ammonia. Opuść wioskę

Wpłyń pomiędzy dwie skały. Teraz czeka Cię kolejna mingra. Musisz dopłynąć do domku zegarza. Proponowałbym, abyś wcześniej zebrał tu wszystkie trzy skrzynie - znajdziesz Heavy Dagger, Blizard Mail i Ice Shield. Nie obejdzie się bez wykorzystywania Turbo - klawiszem „kółko". Uważaj tylko, byś nie przegrał swinków, bo przez chwilę nie będziesz mógł się ruszać

Jak się okaże, Legendary Manner nie okaże się osobą, która mogłaby Ci pomóc.

Jedyną nadzieją na przepłynięcie OUTER SEA pozostaje tajemniczy BLACK SHIP. Porozmawiaj z każdym członkiem załogi, a zdecydujesz się na starannie wybrane Czarnego Siatku. Musisz do niego podpłynąć od tyłu - czyli krótko mówiąc - wejść mu w d.

Umieść Memo w drużynie. Pójdź do pokoju z jeżdżącą platformą. Na komputerze wybierz program 5 i wejdź na platformę. Przejdź się kawałek i zbierz ID Card, po czym powróć na platformę. Teraz na komputerze wybierz program 3 i wejdź na platformę. dostaniesz się w pobliże przełącznika. Naciśnij go - włączysz w ten sposób dźwig. Pobaw się trochę dźwigiem, tak abyś podniósł wszystkie cztery skrzynie. Trzy z nich utworzą most, czwarta umożliwi Ci wzięcie skarbu. Przejdź przez nowo utworzony most i mały pokój. Otwórz skrzynię - dostaniesz Flash Shells. Wejdź po schodach. Przejdź przez drzwi umieszczone w lewym-dolnym rogu i otwórz skrzynię - zdobędziesz Skill Ink. Opuść pokój i przejdź przez halę. Gdy znajdziesz panel, wepchnij do niego ID Card, by uruchomić windę. Pójdź do pokoju kontrolnego i jako Memo sprawdź główny panel. Nakaże Ci sprawdzić Boost Counter. Gdy do niego podejdziesz (musisz się wrócić windą) pojawi się numer i usłyszysz tykanie. Zobacz ten numer, zacznij liczyć (słyszysz tykanie?) i wróć do pokoju, w którym jest Memo. Kiedy będziesz przy do porozmawiaj z nią. Statek ruszy przed siebie. Włączy się alarm. Wyjdź na pokład statku i załatw dwa Armenites

Znajdziesz się w mieście o nazwie KOMBINAT (???). W prawym-górnym rogu znajduje się robot schowany pomiędzy skrzyniami - pogadaj z nim wybierając trzecią odpowiedź. Wyjdź z miasta i pójdź do drzewa. Yggdrasil z Peco w drużynie. Jako Peco porozmawiaj z drzewem, a jako Ryu zbierz Trance Dragon Gene. Pójdź do SEEL GRAVE (wlącz Memo do drużyny)

Znajdziesz tu UV Goggles, Speed Boots i wędkę Spanner. Aby zdobyć ten ostatni przedmiot, zejdź po drabinie i jako Memo strzel z bazooki w rozwalone drzwi. Po przejściu STEEL GRAVE pójdź do COLONY (niech Memo nadal będzie w drużynie)

Zbierz Failure Dragon Gene (w lewym-górnym rogu). Po odnalezieniu klucza wejdź na podwyższenie umieszczone po prawej stronie i stamtąd zeskocz na szklany dach - wpadniesz do pomieszczenia z lustrami. Użyj znalezionego klucza na panelu kontrolnym i ustaw odpowiednio lustra (lewego nie musisz przestawiać) tak aby wiązka światła trafiła w kryształy. Teraz wyjdź z pomieszczenia i pójdź do pokoju z teleporterem. Skorzystaj z niego

Pójdź za Honey, a okaże się że znalazłeś się w rodzinnym mieście leżącym na STEEL BEACH. Dojdź do pokoju z dużą ilością przełączników i naciśnij przycisk wschodni. Skorzystaj z nowo otwartej drogi by zdobyć Hourglass. Teraz wróć się i naciśnij przycisk południowy - tym razem otworzy Ci się możliwość zebrania Lacquer Staff. Znowu się wróć i naciśnij przycisk północny. Wejdź po schodach umieszczonych w południowo-zachodnim rogu i pójdź przed siebie. W następnym pokoju znajdziesz ukryte 4000z (obracaj kamerą). Teraz czas na kolejną zagadkę z jeżdżącymi platformami. Musisz się dostać do przełącznika. Pojeżdżaj nimi w kółko - aż się odpowiednie ustawią. Po naciśnięciu przełącznika pójdź przez drzwi i zbierz Lacquer Shield. Teraz musisz dotrzeć do entry - sklepu (po drodze znajdziesz znaleźć Barbarossa i Sage's Frock). Aniemię musisz ustawić tak, aby nie było zakłóceń. Teraz wróć do pomieszczenia z teleporterem. Możesz wybierać, gdzie chcesz się przenieść.

Teleportuj się do Dilbiner - miasta rządzi arcy... Przywitaj Cię jak zwykle. Po ucieczce wyjdź z domu i pogadaj z Rolem - płyńcy się do Colne. Podejdź do Garra i porozmawiaj z nim. Jakże się przyjęcie Grol powie Ci, że powinieneś porozmawiać z najstarszym członkiem Dragnier. Save możesz zrobić rozmawiając z kamienną statuą smoka. Przyjdź do drużyny Memo lub Nina i zejdź z Garrem po drabinie do wyschniętej studni. Wejdź do pierwszego pokoju, gdzie znajdziesz Ivory Oca. poczym skieruj swe kroki do pokoju na końcu korytarza. Zastaniesz tam starca Jane. Porozmawiaj z nim jako Garr a następnie jako Nina lub Memo. Jak się okaże, Jane także jest Smokiem - i to w dodatku najstarszym, lecz zrzekł się swoich mocy. Rozjaśni Wam trochę sytuację i opowie o odwiecznej wojnie pomiędzy Plemieniem Smoków i bogiem - Myrą. Porozmawiaj z nim jako Ryu i ... stań do walki. W trakcie tego pojedynku nie będziesz mógł zamienić się w smoka. Walkę rozpocznij od rzucenia Shield i Barrier na każdego członka drużyny. Jeżeli któraś osoba z Twojej ekipy posiada zdolność Magic Sword (nauczona przez miśnia Emitaia), wykorzystuj ją w trakcie walki. Po pokonaniu smoka otrzymasz Infinity Dragon Gene. Wyjdź ze studni i pogadaj najpierw z Grolem, a później z Honeem. Pójdź do FACTORY

W zewnętrznej części FACTORY odnajdziesz Wisdom Seed, Skill Ink i Artemis's Cap. Nie omieszkaj ich zebrać, poczym wejdź do środka fabryki. Przejdź przez pierwsze drzwi i obracając kamerą odnajdź ukryte schody - zejdź po nich. s znajdziesz Rockbreaker - broń dla Peco. Wróć na górę i na pierwszym rozdrożu pójdź na północ - do pękniętego muru. Pociągnij w niego z bazooki Memo, a będziesz mógł zebrać Aries Spear - broń dla Garra (polecam jednak dalej używać Beast Spear). Wróć się do rozdroża i pójdź na wschód. Wreszcie dojdziesz do pokoju z wyładowaniami elektrycznymi w podłodze. Przejdź nabieżą dźwignię i omijając wyładowania szybko dojdź do drugiej dźwigni. Przełącz ją i szybciutko wróć do pierwszej wajchy ... jeszcze raz ją naciśnij. Teraz biegiem na schody i do następnego pomieszczenia. Za pierwszymi drzwiami znajdziesz Sage Frock. Drugie drzwi doprowadzą Cię do przełącznika, który oczywiście przełączysz. Wejdź po drabinie i skorzystaj z komputera. Teraz czeka Cię zabawa z robotem. Zachowuje się on tak samo jak Ty - i musisz nim tak pokierować, byś przełączył każdy z przycisków. Musisz robota ustawić naprzeciw przycisku i nacisnąć trójkąt. Problem może być jedynie z ustawieniem. W trakcie ruchu musisz wykorzystać lazące skrzynie - by robot o nie zahaczył, co da Ci możliwość przesunięcia się bez ruchu robota. Po przełączeniu wszystkich trzech przełączników wróć się i wejdź po drabinie umieszczonej po lewej stronie. Idź przed siebie, aż znajdziesz kolejny przełącznik (naciśnij go) i skrzynię zawierającą Homing Bombs. Wejdź z powrotem po drabinie i pójdź do następnych drzwi. Po zebraniu Hourglass wejdź po schodach i wyjdź z fabryki.

Przed Tobą pustynia (DESERT). Zagadaj do Honea i wypytaj go o wszystko. Nabierz wody i koniecznie zasejwuj

W trakcie podróży przez pustynię będziesz dostawał komunikaty, że powinieneś się napić - musisz wtedy wejść do Menu z przedmiotem i RAZ napić się wody. Podróżujesz w nocy - za dnia powinieneś zakładać obóz. Co jakiś czas zostaniesz zaatakowany - wrogowie są czuli na ataki typu Frost, co powinieneś skrzętnie wykorzystać. Nie zapomnij po walce się odpowiednio ustawić względem gwiazd. A jak przejść przez pustynię? Przez cztery noce idź w kierunku False North Star - umieszczona jest na prawo od gwiazdy północnej (North Star). Po tym czasie powinieneś zobaczyć światła na horyzoncie. Kiedy one zaczną nikać (po jakimś dniu) obróć się w kierunku North Star (gwiazda północna - to środkowa, pomiędzy Evening Star i False North Star) i idź przed siebie. W pewnym momencie zostaniesz Cię potwór. Zamień się w smoka z użyciem gordyjki ??? i Magia. Zamienisz się w Mamaenha, którym bez problemów pokonasz przeciwnika. Po walce zostanie nabyty obóz. Jak się okaże, Nina jest ciężko chora. Porozmawiaj z Reem i podejdź do Rakdla - tego zwierzęcia, które Wam dał Hovis. Będziesz musiał je zabić - użyj miecza (trójkąt), a uzyskane mięso ugotuj Ninę

Dojdziesz do dolin. Porozmawiaj z mieszkańcami ... Co da wskazówki, jak dotrzeć na pustynię Royal Sword (prawie najlepsza broń dla Ryu) i Life Armet, ułatwiające zbroję w grze. Jeżeli chcesz i masz dużo wolnego czasu, możesz polować się w zdobywanie tych przedmiotów na gwiazdy - lecz nie jest to konieczne do ukończenia gry. Poza tym dwarna przy

miejscami możesz jeszcze odnaleźć coś o czym go sami nie wspomniałem. Jest to broń dla Peco - Death Claws. Żeby ją odnaleźć, wyjdź z Ozzy na pustynię, obróć się w prawo o „Altary Miłości" - tak, abyś był skierowany na zachód. Idź teraz 7 nacy przed siebie - sprawdzając każdą walkę - w końcu odnajdziesz tą broń. Możesz sobie tę czynność darować, bo właśnie darowasz tą broń dla Peco.

Przejdź się teraz do CONTAINER YARD z Garrem w drużynie. W pomieszczeniu przechyl nim skrzynię, do otworzy Ci dostęp do teleportu. Zbierz Radiance Dragon Gene i ewentualnie teleportuj się - jeżeli masz np. zaległe sprawy z Mistrzami. Jednak CONTAINER YARD jest ważne z innego względu - przeciwników. Mianowicie - możesz tu spotkać dwóch, najtrudniejszych do pokonania w całej grze typów. Pierwszy nadaj przeciwnika to Berserkir - robot. Przed walką z nim powinieneś być wyposażony w rzeczy chroniące lub absorbujące atak typu Fire (np. Ring of Fire, Dragon Helm). W trakcie walki koniecznie spróbuj go okraść - możesz w ten sposób dorwać bezcenne dobre Aries Glove - najlepiej użyj Copy Shop we wsiach wróżek, by powielić ten przedmiot, lub okradnij z niego jeszcze dwóch Berserków - tak, aby każdy członek drużyny był w owe Aries Glove wyposażony. Pokonanie Berserkira jezdli jesteś wyposażony w rzeczy chroniące lub absorbujące ogień, nie jest trudne. Atakiem Flame Whip się na przemysłowiec (może nawet dodać Ci energię) a po normalnym ataku - nie zdążysz się śmiercią postaci (prawie zawsze jeden strzał tego gościa zabija postać) lecz używasz Amonia lub odpowiedniego czaru do wskrzeszenia. Jeżeli zaś nie masz żadnego przedmiotu chroniącego przed ogniem, daj sobie z tym gościem spokój, gdyż w tym wypadku pokonanie go jest prawie niemożliwe (musiałby mieć bardzo, bardzo dużo szczęścia). Jeszcze trudniejszym przeciwnikiem jest ArchMage. Po pierwsze - co kolejkę odnawia mu się 1500 HP - czyli powinieneś mu co kolejkę średnio odebrać co najmniej po 500 HP każdą postacią. Brzmi niezbyt wesoło, tym bardziej, że ArchMage też potrafi solidnie zastosować. Powinieneś być wyposażony w rzeczy chroniące przed atakami typu Thunder (np. Thunder Ring). Poza tym powinieneś dysponować prędkością większą niż przeciwnik - weź to pod uwagę przy uzbrajaniu. O ustawieniu postaci - Chain Form i nauczone przez Sasa - nawet nie będę wspominał. Jest kilka sposobów na zabicie tego gościa. Najprostszy dotyczy wykorzystania Hourglass. Jaka Ryu używasz więc Hourglass - to unieruchamia wszystkie postaci, poza Ryu, na trzy rundy. Jako Ryu zamieniasz się w smoka - gany Trance i Power. W następnych dwóch walnych kolejkach atakujesz nim przy użyciu czaru Aura. Kiedy Archmage dojdzie do siebie i będzie żył, jako Ryu atakujesz czarem Aura, a pozostałymi postaciami używasz najmocniejszych dostępnych ataków. To powinno go wykończyć. Po wygranej walce powinieneś otrzymać Holy Avenger - najlepszą broń dla Rea.

Teraz pójdź do CAER XHAN. Przede wszystkim, zanim cokolwiek zrobisz, zajrzyj do sklepu z ubraniami i kup co potrzeba. Pójdź do budynku po prawej stronie. Zejdź schodami i ukłaj kwadratowego obszaru na środku pokoju zejdź schodami w lewym-dolnym rogu. Przejdź przez drzwi i przejdź przełącznik - ujawni on laserowe pomienie. Opuść pokój, zbierz Moon Tears i wejdź po schodach. Podejdź do komputera i więcz prom. Odnajdź też drugi komputer dzięki któremu otworzysz wrota. Teraz wejdź na windy - zabierze Cię ona na stację Myria.

Zejdź schodami go prawej strony i pójdź w prawo. Po dojściu do windy skręć na południe i przejdź przez drzwi znajdziesz Gas Shells. Wróć do środka i wejdź w inne drzwi prowadzące na zewnątrz. Tam pobierasz kamerę, a znajdziesz Life Shrad. Wróć do windy i skieruj się na północ. Podążaj w tym kierunku, aż znajdziesz dźwignię, po przełączeniu której włączysz windę. Skorzystaj z panelu kontrolnego i jako cel wybierz Arrival Platform - znajdziesz tam Wisdom Fruit. Teraz wybierz się na Maintenance Deck i sprawdź inną windy na dół. Teraz idź na zachód, później na północ i następnie na wschód. Wejdź go schodach i przejdź drydwa wyłączniki. Wróć się i pójdź na zachód, mijając dwie drzwi. Pójdź na północ i wejdź w pierwsze napotkane drzwi - znajdziesz miejsce, gdzie możesz zapewnić. Kontynuuj podróż na północ, a znajdziesz kilka biblioteczek zawierających pomidor. Pójdź na południe i wyjdź na zewnątrz. W prawej-dolnej części tego obszaru odnajdziesz opuszczony bar - znajdziesz tam Life Shrad (na półce za barem). Po zachowaniu stanu gry możesz się szlaja po pokoju z drzwiami. Pójdź przez nie i opuść te pokoje - znajdziesz się przed Myrią 'Ostrze by było teraz zaopiekowali.

Wróć do Myri i przejdź przez drzwi frontowe, poczym pójdź w prawy-górny róg. Wejdź po schodach i przejdź przez kolejne drzwi. Przejdź ruchomym chodnikiem, poczym przejdź przez drzwi umieszczone na odległej ścianie - prowadzą one do sterowni zawierającej Holy Robe. Teraz przejdź przez drzwi w lewym-górnym rogu i udrawiający pokój. W tej części bazy spotkasz wśród przeciwników m.in. RedDraka i IceDraka - po ich pokonaniu możesz dostać Dragonlang - najlepszą broń dla Peco.

Wejdź w ostatnie drzwi - znajdziesz tu Swallow Eye i zobaczysz potwora zamkniętego w pomieszczeniu wypełnionym gazem usypiającym. Użyj dźwigni, by odkręcić gaz od tego pokoju. Pójdź teraz do pomieszczenia z podłogą pod napięciem. Przebiegnij przez nię ulecz się i zjedź windą na dół. Zbierz znajdujące się tu przedmioty i pójdź do pomieszczenia z uśpionym potworem. Jak to zwykle bywa, potwór się obudzi i będziesz musiał z nim walczyć. Chimera, bo tak się to g nazywa, nie jest trudnym przeciwnikiem - szybko padnie, co pozwoli Wam wziąć Card Key B. Zjedź windą, której pilnowała Chimera i zbierz HE Shells - broń dla Memo. Trochę dalej znajdziesz zamknięty pokój, który można otworzyć Rei swoim wytrychem - znajdziesz tam przewspaniałe zabawki - Dragon Helm, Dragon Shield i Giant Shield. Wróć do Myri i przejdź przez drzwi frontowe. W głównym pokoju wejdź przez drzwi umieszczone na samym końcu, zejdź po schodach i odnajdziesz pokój, w którym możesz odpocząć, zrobić Save i włączyć Rea oraz Memo do drużyny. Neco dalej znajdziesz drzwi otwierane przez Card Key B gdzie znajdziesz DemonBane i grupkę stworzeń podobnych do Honey - tzw. newegzerów. Pójdź do głównego pokoju i tym razem wejdź w drzwi umieszczone w lewym-górnym rogu. Idź przed siebie aż zobaczysz roślinkę oplatającą drzwi. Użyj Memo w HE Shells i wywal z bazooki w to paskudztwo, poczym wejdź do ogrodu. Z przeciwników występujących tu należałoby zwrócić uwagę na Wraiths i Goo Kings. Tych pierwszych możesz załatwić raczej dwa czary tego samego typu (np. Thunder) - z tym drugim jest trochę bardziej skomplikowana sprawa. Po pierwsze - wcale nie musisz z nim walczyć - wystarczy, że dasz swoim pesteciom DEF fobroniej, a Goo King ucieknie. Warto jednak z nim powalczyć - dostaniesz ze nich bardzo dużo doświadczenia i możesz znaleźć (bardzo rzadko się to zdarza) Goo King Sword - najlepszą broń dla Ryu. Aby zmusić Goo Kinga do walki, musisz mu ukraść Green Apple (np. zdolnością Piffel, którą posiada Rei). Potężnie się wtedy wkurzy - najlepiej, byś zamienił się Ryu w smoka typu Tiamat (gany Shadow i Trance) - wtedy nie powinieneś mieć problemów z załatwieniem przeciwnika.

Zbierz Protein oraz Life Shrad i pójdź do drzwi, które otwórz jako Rei. Z laboratorium wyjdź północnym wyjściem, a następnie skieruj swe kroki na zachód, zbierając po drodze Silver Tiara ze skrzyni ukrytej między drzewami. Powinieneś napotkać schody. Wejdź przez drzwi umieszczone w lewym-górnym rogu tego obszaru, a będziesz mógł znaleźć Dragon Spear. Opuść pokój i wejdź go metalowych schodach. Podejdź do windy i użyj panelu, by zjechać do Edenu.

Zbierz ukryte w skrzyniach Force Mail oraz Soul Gem i pójdź w stronę mostu - zobaczysz ptaszka (bez zbędnych skojarzeń), chodzi o tego ze skrzydełkami, który usiądzie na ramieniu kogoś znajomego. Tym kimś okaże się Teego!!! Jak się okazało, przyszył on atak Belle i Sundera (godzie naprawdę spaprali robotę - myślał, że zabił całą trójkę). Wydaje na jaw taż fakt, że należy on, podobnie jak Ryu, do plemienia - jest smokiem. I poddał swoją moc bogu. Spróbuje przekonać Ryu, by też poddał się bogu. Znajdziesz się w umyśle Ryu.

Pochodź trochę, obserwując myśli Twoich towarzyszy i rozmawiając z tamtejszymi statuami. Jedna z nich nakaże Ci się pomodlić - stań i nie ruszaj się przez chwilę. Jona ze to zapyta się Ciebie czy jesteś zainteresowany skrzynię - odpowiedz, że tak, a będziesz mógł wziąć Shamans Ring. Dejdziesz do kryształowego pokoju.

Pójdź na południe i stań na żółtej płycie. Podejdź do Gaela i z nim porozmawiaj, poczym stań na płycie. Odnowa! Następnie wejdź na płytę zielonego światła. Porozmawiaj z Peco. Załóż Dragon Ring i pójdź do przodu. Zjawi się Teepo, który zamieni się w Anubisa. Walcz z Anubisem aż się zamieni się w smoka.

Włóczęż do Edenu gdzie porozmawiasz z Teepo. Nie zapomnij się pouczać magy i stanów - do walki z Teepo, który zamieni się w potężnego Dragon Lorda. Do walki weź Rea.

Niech Ryu rzuci na drużynę Shield i Barrier, zamieni się w smoka przy użyciu ge Po Trance i zaatakuje czarem Aura. Rei niech próbuje okraść Teepo - możesz mu zwinąć Dragon Blade, w którą powinieneś wyposażyć Ryu. Po pokonaniu go otrzymasz Dragon Armor i Card Key A. Wróć do pokoju, w którym możesz zapewnić i odpocząć (zawsi drogi).

Zbliża się czas finałowej konfrontacji. Pójdź do głównego pokoju i wejdź przez dolne drzwi po lewej stronie - musisz użyć Card Key A. Jeżeli na swojej drodze napotkasz Vampiry w towarzystwie nietoperzy, postaraj się najpierw zabić te drugie - wampiry będą regenerować sobie energię. Poza tym, Warriorm możesz ukraść Burglar Garb, bardzo dobrą zbroję dla Rea. Dojdź do drzwi - znajdziesz się w nowej części bazy. Teraz drogę zagradzać Ci będą bossowie, z którymi mogłeś już wcześniej walczyć. Są oni przeważnie banalni do pokonania. Trochę trudniejsi są trzej Stalkers. Samples 10, 11, 12. Najpierw zabij czarnego, później niebieskiego i na końcu - czerwonego. Dojdziesz do pokoju, w którym możesz odpocząć i zrobić Save. Zejdź po drabinie i pójdź za Honey.

Teraz idź cały czas przed siebie, rozmawiając z napotkanymi duchami. Wejdź na windę. Za chwilę stanie przed bogiem.

Bóg - Myria - zaczyna rozmawiać Ci wszelkie wokół. Kiedyś ta kraina istniała życiem. Jednak wszystko to zginęło - i zostało przykryte piaskami pustyni. Pustyni która zaczęła pochłaniać coraz większe połacie ziemi. I wtedy Myria odczuła tętniący życiem świat od pustyni potężnym oceanem. Jednak niewyobrażalnie duża część świata została zasypana piaskiem - pozostał zaledwie jego skrawek. I by go uchronić, Myrią kontrolowała rozwój technik - by nie mogła powstać broń, ale zdolna zn świat. Ale istniało Plemię. I posiadało one moc zdolną zniszczyć świat i chociaż nie należą się z zamiarem jej użycia, Myria zostało strażników mających zniszczyć plemię. I tak się też stało. Smoki zostały pokonane. Ale było dlatego pokonane, że nie użyły w walce swej mocy. Nie użyły jej, bo obawiały się, że może ona zniszczyć świat.

Myria powie Wam, że wymaże Wam ostatnie chwile z pamięci i odeśle do domu. Członkowie Twojej drużyny zaczną znikać. I wtedy odezwie się Peco i przywróci ich przed oblicze Myri. Jak się okaże Peco jest właśnie Yggdrasilem - drzewem życia i mądrości. Porozmawiaj z członkami drużyny i podejmij decyzję czy poddać swoją moc bogini, żyć jak Teepo zamkniętym w ogrodzie, odciętym od świata, czy też pozostać sobą. Decyzja należy do Ciebie.

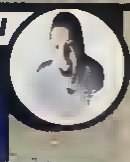
PS. W zależności, którą odpowiedź wybierzesz zobaczysz odpowiednią końcówkę. Pełniejsze zakończenie daje wybrane pożarenia wiosną drogą. Będziesz musiał tylko pokonać Myrię. W trakcie walki nie używaj zaklęć obronnych i wzmacniających. Myria może je rozproszyć czarem Sanctuary. Nie zamienia się też w smoka, lecz wykorzystuje energię magiczną Ryu do leczenia. Kiedy Myria rzuci Holocaust - będzie już mogła rzucić Sanctuary. Windy ty skorzystaj z czarów Shield i Barrier. Gdy ja pokonasz - wsiądź wygodnie w fotelu. Gratuluję ukończyłeś BREATH OF FIRE 3.

PS. 2. Na końcu gry możesz zrobić Clear Save i rozpocząć grę od nowa. Możesz teraz odnaleźć zaklęty, których wcześniej nie zdarzało pobawić się zmianą Mistrzami. Czy pamiętasz o gościu, który wisiał na pobliżu Junk Town i prosował nad wymyśleniem nowego rodzaju wędki? Teraz ta wędka jest gotowa - odwiedź go. To najlepsze wędka w grze i jeszcze bonus - w wosce wędkowanie, jeżeli ustawiłaś trzy wrażki na Music Job, będziesz mógł odtworzyć muzyczkę z końca gry - wystarczy być zagadać do tamtego wrażka.

KALI

TIPS&TRICKS

MATI



Jeśli posiadacie jakieś tipsy (najlepiej nowe i działające!), to wyślijcie je Internetem na adres *mati_psx@wp.pl* lub przedślijcie je na adres Redakcji (patrz stopka redakcyjna) z dopiskiem „Tips & Tricks". Najciekawsze tipsy postaram się tu umieścić z krzywą autora. No, to do roboty i Czekam.

BLAST RADIUS

Wszystkie statki „podpakernione"

Na ekranie głównego Menu naciśnij → L1 ↑ ↑ ↓ → R2, L2 R2 ↓ ↑ ↓ Jeśli wprowadziłeś kod poprawnie to usłyszysz odgłos eksplozji Teraz wybierz jakikolwiek statek i rozpocznij grę, następnie 'wyjdź' z niej Teraz wszystkie cztery statki są 'podpakernione' i dostępny jest Sector 5

Wraith

Włącz kod „Wszystkie statki podpakernione" Teraz na ekranie Menu głównego wklep ← → L1, ← → L1 R2 R2 L2 ← → ↑ Jeśli wprowadziłeś kod poprawnie, to usłyszysz odgłos eksplozji Teraz wybierz jakikolwiek statek i rozpocznij grę, następnie 'wyjdź' z niej Teraz dostępny jest statek Wraith i Sector 6

Poniższe kody należy wstukiwać na głównym ekranie Poprawnie wpisany kod zostanie potwierdzony dźwiękiem

L1 ← L2 ↓ SELECT ← ↓ R2,R2,R2 ↑ - niespodzianka (UWAGA! Nie może być wpisany kod Wszystkie statki „podpakernione" i kod Wraith)

↓ ↑ L1, → L1, ↑, → SELECT, → R2,L1,L2 - twórcy gry zamiast planet (UWAGA! Patrz wyżej)

CIRCUIT BREAKERS

Wybór trasy:

W trybie gry na jednego Gracza zapauzuj grę Następnie wejdź do opcji "SOUND", podświetl "FX VOLUME" i naciśnij L1 + L2

Nocna jazda:

Podczas wybierania trasy przytrzymaj L1 + L2 + R1 + R2 Po poprawnym wprowadzeniu kodu pojawi się nowy symbol na trasie

ARMORED CORE

Podczas gry naciśnij □ + △ + START, po ponownym naciśnięciu klawisza START uzyskasz widok z pierwszej perspektywy

BLASTO

Dostęp do dodatkowych strojów

W Menu głównym szybko naciśnij ↑ ↑ ↓ X, △, O

FORSAKEN

Wpisz poniższe kody

BUBBLES włącza cheaty,

THEFULLMONTY - dostęp do każdego poziomu (wybór w Menu)

IAMZEUS nieśmiertelność, wszystkie bronie, nieskończona amunicja i nitro, 4 powerpods, dwie dodatkowe bronie - SPID i THIEF,

TITSOOT jeśli masz dostęp do specjalnych statków, to zmienia tekstury na „dorosłe"

COLIN MCRAE RALLY

WHITEBUNNY - lustrzane odbicia tras,

SKCART - trasy "pod prąd",

NIGHTRIDER - wszystkie trasy nocne,

SILKYMOOTH - przyśpieszenie animacji (60 fps'ów),

MOONWALK - redukcja grawitacji,

DIDDYCARS - widok jak w MicroMachines V3,

HOVERCRAFT - "poduszkowiec",

TINFOILED - chromowany samochód,

OPENROADS - wszystkie trasy,

SHOEBOXES - dostęp do wszystkich samochodów.

EINHANDER

Jeśli ukończysz grę na poziomie trudności Easy bez ani jednej kontynuacji, otrzymasz dodatkowy statek!

Natomiast jeżeli ukończysz grę na poziomie Hard, otrzymasz jeszcze lepszy statek (9,999 gunpods)

FINAL FANTASY VII

Ustaw tryb walki na aktywny Następnie rzuć czar Regen na drużynę teraz rzuć jakikolwiek inny czar Pomiędzy czarami musisz otworzyć klapkę konsoli (koniecznie przed drugim czarem) Podczas gdy gra się przytnie, Twoje HP zaczną rosnąć Gdy HP osiągnie normalny poziom zamknij klapkę

Podczas walki na ringu w Battle Square, gdy pojawi się Jednoręki Bandyta (maszyna do losowania), szybko naciskaj □, aby spowodować zmniejszenie prędkości "ruletki" Można także wykorzystać tą sztuczkę przy limitach Tify

Red Alert: Retaliation

Misje z mrówkami:

Ustaw poziom trudności na HARD, następnie wybierz „Kampanię" (Campaigns) i wybierz Anglię, aby uzyskać dostęp do misji z mrówkami Naciśnij △, tak aby znaleźć się w pasku „budowania" Następnie trzeba ustawiać kursor na następujących ikonach (patrz kod) zatwierdzając każdorazowo ○ (albo klawiszem, który jest skonfigurowany jako „Cancel") lub RMB (prawym klawiszem myszki)

Nieśmiertelność: □,X,○,X,△,△

Parabomb: X,X,X,○,△,□

Chronoshift □,○,△,X,○,○

Iron Curtain: □,X,○,X,△,△

Natychmiastowe zwycięstwo: ○,○,△,X,X,□

Zmiana ore w cywilów: □,X,□,X,□,X

Pełna mapa: △,△,X,○,△,□

FRENZY

Cheat menu:

Wpisz „PICKLE" jako hasło i zignoruj wiadomość o złym haśle Następnie naciśnij △, aby wrócić do Menu głównego Teraz wybierz „Cheat Menu", aby mieć dostęp do każdego levelu

WRECKIN' CREW

Wszystkie samochody i filmiki
○×□△ ×.○.□□×○.○.△.○.□□.○
Ukończony Training Cup
××.××.×○△□△□○.△.○.□○.×
Ukończony Bronze Cup
△×.××.×○△□△.×.○.△.□△.○.×
Ukończony Silver Cup
□××××○△□△×.○.△.○.□○.×
Ukończony Gold Cup
○□△.○××○△□△○.△.△.△.○.×
Dostęp do wszystkiego
○○□△.△.□□□×○○○△.□□.×

CARDINAL SYN

Dostęp do sub-bossów
Kody należy wklepywać na ekranie tytułowym, podczas gdy miga napis PRESS START. Jeśli kod zostanie wprowadzony poprawnie, usłyszysz metaliczny dźwięk.

KAHN ↑ ↑ ↓ ↓ △
STYGIAN ← → ← → △
REDEMPTOR ↑ ↓ ← → ○
JUNI ↑ ← ← ↑ □
MONGWAN ↓ ↓ ↓ ↑ △
VODU ← ← ← ↑ ○
BIMORPHIA → → → ↓ □
MOLOCH ↑ R1 ↓ L1 □

SUPERCROSS '98

Odwrócone trasy
Aby móc jeździć pod prąd na wszystkich trasach, musisz ukończyć sezon na pierwszym miejscu.
Dodatkowy motocykl
Aby go zdobyć, wystarczy że na ekranie wyboru maszyny naciśniesz △, □, ○, L2, □, R2, ○, L1, R2, □

MORTAL KOMBAT 4

Dostęp do Cheat Menu
1 Wybierz tryb dla dwóch Graczy, teraz na ekranie VS wklep poniższy kod: 302 213
2 Teraz "wyjdź" z gry i wejdź do „OPTIONS MENU", następnie podświetl „VS ENABLED"
3 Przytrzymaj przez ok. 10 sek. klawisze BLOK i RUN. Usłyszysz cichutki śmiech. Trzymaj klawisze dopóki nie pojawi się to Menu!
Oprócz tego, że można tam ustawić dużo ciekawych rzeczy, można teraz także prosto wykonać fatality - wystarczy stanąć gdziekolwiek i nacisnąć ↓ + HP

SPYRO THE DRAGON

Na ekranie tytułowym wciśnij L1 i △, teraz możesz pograć w demko CRASH BANDICOOT 3

SPICE WORLD

Inny ekran tytułowy
Na ekranie z kulą ziemską przytrzymaj START i wstukaj ○.△.△.○ teraz przytrzymaj L1 + R1 + L2 + R2 + Start + Select
Big Spice
Na ekranie z kulą ziemską przytrzymaj START i wstukaj ○.□.○.□ teraz gdy wybierzesz jakąś dziewczynę- będzie ona większa
Hand Bag Mode
Na ekranie z kulą ziemską przytrzymaj START i wstukaj □.△.○.△ Dzięki temu w Dance Studio będą dostępne nowe ruchy

TOMBI!

Dodatkowe bronie
Gdy włączysz grę poczekaj aż pojawią się tańczące świnki. Teraz przytrzymaj R1 i naciskaj SELECT → ← ↓ × ○, START. Po dograniu się danych naciśnij START

Nowy kolor włosów
Na ekranie opcji przytrzymaj R1 + L1 + SELECT + □ i naciśnij ← ↓ → ↑ ↑ → ↓ ←

MASS DESTRUCTION

Dostęp do każdej misji. Wpisz poniższy kod
△, △, △, △, △, △, △, △, △, △, △, △, △, ↑, →

WAR GAMES: DEFCON 1

Misje W.O.P.R. (dokończenie)

11	KREML	□○.×.△□△.□○.○
12	POLINEZJA	×○△.×□○.×.□○
13	KONGO	×○.□.□××.○.×○
14	WASZYNGTON	○.△○.○.△□×.△.□
15	TOKIO	△○△○×□○○□

WWF WARZONE

Na ekranie z Menu głównym naciśnij L1,R1 (trzeba zrobić to kilkakrotnie, żeby zadziałało). Zostaniesz przeniesiony do Menu z ukrytymi postaciami i trybami gry, gdzie możesz je uaktywnić (po wcześniejszym ich zdobyciu)
Tryb dużych głów:
Zdobądź tytuł WWF w trybie CHALLENGE zawodnikiem BRITISH BULLDOG
Inne stroje
Aby wybrać dodatkowy kostium wystarczy przytrzymać wciśnięty przycisk L2 wybierając swojego zapaśnika
Odblokowanie strojów Goldusta (otrzymasz: Marilyn Dust i Dusty Dust) zdobądź tytuł WWF w trybie Challenge tą postacią
Aby grać jako Legion of Doom zdobądź tytuł Headbangerem
Aby grać jako Dude Love i Cactus Jack zdobądź tytuł Mankindem
Damskie zapasy
Aby stworzyć damskiego wrestlera (laskę!!!) ukończ Challenge postacią Triple H lub Shawn Michaels
Gra bez wskaźników
Aby wyłączyć paski wskaźników, ukończ tryb Challenge postacią Undertaker
No Wimps Mode
Aby zdobyć możliwość gry z wyłączonymi blokami zdobądź tytuł Kenem Shamrockiem
Uwaga!!! Aby kody zadziałały, należy pamiętać o ustawieniu poziomu trudności przynajmniej na Medium lub Hard

RIVAL SCHOOLS UNITED BY FATE

Legenda:

LP lewa ręka (kwadrat)
RP prawa ręka (trójkąt)
LK lewa noga (O)
RK prawa noga (kółko)

Często nie jest ważne, czy wciśniemy lewą czy prawą rękę/nogę. Oznaczone to jest jako P (ręka) i K (noga)

p przód
t tył
d dół
g góra

Skosy stanowią połączenie dwóch klawiszy - np. dp oznacza skos dół-przód. Klawisz umieszczony w nawiasie należy przytrzymać.

Ruchy:

d g super skok
p p doskok
t t odskok
p (p) bieg
W trakcie biegu dostępne są trzy ataki: P, LK, RK

LK + RK - uskok w głąb ekranu
LP + LK + RK - uskok w stronę ekranu
LP + RP przy przeciwniku - przerzut łapiący stojącą postać
d + LP + RP przy kucającym przeciwniku - przerzut łapiący kucającą postać

dp + P lub dp + K wybicie przeciwnika - możliwość odpalenia juggla

Select - Taunt, nabijający wskaźnik Vigor Bar

t w powietrzu - blok w powietrzu

Air recovery - po otrzymaniu ciosu wybijającego Cię w powietrze naciśnij dwa klawisze (dowolne jakie) naraz - odskok

Wyrywanie się z rzutów - aby wyrywać się ze stojącego rzutu naciśnij LP + RP, a aby wyrywać się z niskiego rzutu - d + RP + LP

Reversal - tuż po zablokowaniu wrogiego ataku wykonaj sekwencję jakiegoś Twojego ciosu specjalnego

Uwaga:

BURNING VIGOR ATTACK zzera jeden poziom z paska Vigor Bar, więc musisz mieć nabity tam co najmniej pierwszy poziom.

TEAM-UP TECHNIQUE zzera dwa poziomy z paska Vigor Bar - musisz mieć nabity tam co najmniej drugi poziom, by to odpalić. A odpala się to naciskając LK + LP lub RP + RK przy przeciwniku. Charakter danego TEAM-UP TECHNIQUE jest wyświetlony przy każdej postaci.

KALI

AKIRA

d, dt, t + K
d, dp, p + K
d, dp, p + K, d, dp, p + K
d, dp, p + K, d, dp, p + K, d, dp, p + K
d, dp, p + P
d, dt, t + P - postawa żurawia
RP, LP LK, RK
LP, RP, RK, LK, , LK, LK, LK
LK LP, RP, RK
LK LK, LP, RP, RK
RK LK, LK LK, LP
BURNING VIGOR ATTACK 1 d, dt, t, d, dt, t + P
BURNING VIGOR ATTACK 2 d, dp, p, d, dp, p + P, można też zrobić w powietrzu
BURNING VIGOR ATTACK 3 d, dt, t, d, dt, t + K
TEAM-UP TECHNIQUE atak

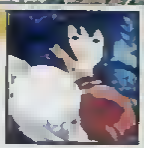
HINATA

d, dp, p + P
p, d, dp + P
d, dt, t + K, można też zrobić w powietrzu
W powietrzu d, dp, p + K
BURNING VIGOR ATTACK 1 d, dt, t, d, dt, t + P
BURNING VIGOR ATTACK 2 d, dt, t, d, dt, t + K, można też zrobić w powietrzu
TEAM-UP TECHNIQUE nabija Vigor Bar o pięć poziomów

SYOMA

d, dp, p + P, można też zrobić w powietrzu
p, d, dp + P
d, dp, p + K
(t) + RK + LK, LK lub RK
p, dp, d, dt, t + P
BURNING VIGOR ATTACK 1 d, dp, p, d, dp, p + P, można też zrobić w powietrzu
BURNING VIGOR ATTACK 2 d, dt, t, d, dt, t + P
TEAM-UP TECHNIQUE atak

NATSU



d, dp, p + P, można też zrobić w powietrzu
d, dt, t + P
p, d, dp + P
W powietrzu d, dt, t + P
p, dp, d, dt, t + K
BURNING VIGOR ATTACK 1 d, dp, p, d, dp, p + P
BURNING VIGOR ATTACK 2 w powietrzu, d, dp, p, d, dp, p + P
TEAM-UP TECHNIQUE nabija Vigor Bar o sześć levels

ROBERTO

d, dp, p + P, można też zrobić w powietrzu
d, dp, p + K
p, d, dp + K, można też zrobić w powietrzu
d, dt, t + K
W powietrzu d, dp p + K
BURNING VIGOR ATTACK 1 d, dp, p, d, dp, p + K
BURNING VIGOR ATTACK 2 d, dt, t, d, dt, t + K
TEAM-UP TECHNIQUE atak

ROY

d, dp, p + p
p, d, dp + P
W powietrzu d, dp, p + P
d, dt, t + P
BURNING VIGOR ATTACK 1 d, dp, p, d, dp, p + P
BURNING VIGOR ATTACK 2 d, dt, t, d, dt, t + P
TEAM-UP TECHNIQUE atak

BOMAN

d, dp, p + P
d, dp, p + P, d, dp, p + P
d, dp, p + P, d, dp, p + P, d, dp, p + P
W powietrzu d, dt, t + P
p, d, dp + P
p, dp, d, dt, t + P
BURNING VIGOR ATTACK 1 d, dp, p, d, dp, p + P
BURNING VIGOR ATTACK 2 d, dt, t, d, dt, t + P
TEAM-UP TECHNIQUE atak

TIFFANY

p, d, dp + K
d, dt, t + P - im dłużej przytrzymasz P, tym silniejszy będzie cios
d, dp, p + P - im dłużej przytrzymasz P, tym więcej zrobisz obrotów
W powietrzu d, dt, t + K
BURNING VIGOR ATTACK 1 d, dp, p, d, dp, p + K
BURNING VIGOR ATTACK 2 d, dt, t, d, dt, t + P
TEAM-UP TECHNIQUE odnawia Twój pasek energii

RAIZO

d, dp, p + P, można też zrobić w powietrzu
d, dp, p + K, można też zrobić w powietrzu
p, d, dp + P
d, dt, t + P
p, dp, d, dt, t + P
BURNING VIGOR ATTACK 1 d, dp, p, d, dp, p + P
BURNING VIGOR ATTACK 2 d, dt, t, d, dt, t + P
TEAM-UP TECHNIQUE atak

GAN

d, dp, p + P
d, dp, p + K, można też zrobić w powietrzu
W powietrzu d, dp, p + P
p, d, dp + P
d, dt, t + P
p, dp, d, dt, t + P
BURNING VIGOR ATTACK 1 d, dp, p, d, dp, p + P
BURNING VIGOR ATTACK 2 d, dt, t, d, dt, t + P
TEAM-UP TECHNIQUE atak

SAKURA

d, dp, p + P - im dłużej przytrzymasz P, tym mocniejszy będzie atak
W powietrzu d, dp, p + P
d, dt, t + P
p, d, dp + P
d, dt, t + K, można też zrobić w powietrzu
BURNING VIGOR ATTACK 1 d, dp, p, d, dp, p + P, można też zrobić w powietrzu
BURNING VIGOR ATTACK 2 d, dt, t, d, dt, t + P
BURNING VIGOR ATTACK 3 d, dt, t, d, dt, t + K
BURNING VIGOR ATTACK 4 d, dp, p, d, dp, p + K

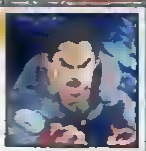
EDGE

d, dp, p + P, można też zrobić w powietrzu
d, dp, p + P, RP
d, dt, t + P
d, dp, p + K
d, dt, t + K
BURNING VIGOR ATTACK 1 d, dp, p, d, dp, p + P
BURNING VIGOR ATTACK 2 d, dt, t, d, dt, t + P
TEAM-UP TECHNIQUE atak

HYO

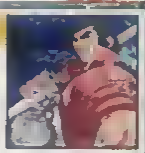
d, dp, p + P
d, dp, p + P, P
d, dt, t + P
d, dt, t + P, P
p, d, dp + P
W powietrzu d, dp, p + P
d, dt, t + K, można też zrobić w powietrzu
BURNING VIGOR ATTACK 1 d, dt, t, d, dt, t + K
BURNING VIGOR ATTACK 2 d, dp, p, d, dp, p + K
TEAM-UP TECHNIQUE atak, tracisz trochę energii

BATSU



d, dp, p + P, można też zrobić w powietrzu
p, d, dp + P
d, dt, t + K
W powietrzu d, dp, p + K
BURNING VIGOR ATTACK 1 d, dt, t, d, dt, t + P
BURNING VIOOR ATTACK 2 d, dp, p, d, dp, p + P, można też zrobić w powietrzu
TEAM-UP TECHNIQUE atak

HAYATO



d, dt, t + P
d, dp, p + P, można też zrobić w powietrzu
p, d, dp + K
d, dt, t + K
BURNING VIGOR ATTACK 1 d, dp, p, d, dp, p + P
BURNING VIOOR ATTACK 2 d, dt, t, d, dt, t + P
TEAM-UP TECHNIQUE atak

HIDEO

d, dp, p + P, można też zrobić w powietrzu
p, d, dp + P
w powietrzu d, dp, p + K lub d, dt, t + K
d, dt, t + K
t + LK + RK
d, dt, t + P
BURNING VIGOR ATTACK 1 d, dp, p, d, dp, p + P
BURNING VIGOR ATTACK 2 d, dt, t, d, dt, t + P
TEAM-UP TECHNIQUE atak

AKIBRO

d, dp, p + P
d, dp, p + P, d, dp, p + P
d, dp, p + P, d, dp, p + P, d, dp, p + P
d, dp, p + K
d, dt, t + P
W powietrzu d, dp p + P
BURNING VIGOR ATTACK 1 d, dp, p, d, dp, p + P
BURNING VIGOR ATTACK 2 w powietrzu d, dp p + P
BURNING VIGOR ATTACK 3 d, dt, t, d, dt, t + P
TEAM-UP TECHNIQUE atak

KYOKO

d, dt, t + P
d, dt, t + K, można też zrobić w powietrzu
d, dp, p + P, szybko klepać K
d, dp, p + K, K lub P
p, d, dp + K
p, d, dp + K, K
BURNING VIGOR ATTACK 1 d, dp, p, d, dp, p + P
BURNING VIGOR ATTACK 2 d, dp, p, d, dp, p + K
TEAM-UP TECHNIQUE odnawia Twój pasek energii

KYOSUKE

d, dp, p + P
d, dp, p + K, można też zrobić w powietrzu
p, d, dp + P
d, dt, t + P
W powietrzu d, dp p + P
BURNING VIGOR ATTACK 1 d, dp, p, d, dp, p + P
BURNING VIGOR ATTACK 2 d, dp, p, d, dp, p + K, można też zrobić w powietrzu
TEAM-UP TECHNIQUE atak

MUTTI

TEKKEN 3

Jak już pewnie zauważyliście tym razem Survive w zmienionej formie - spowodowało to parę czynników m in mój opóźniony powrót z wakacji i przyspieszenie jakiegoś tam cyklu wydawniczego (whatever) W każdym bądź razie na ten Survive miałem ok cztery dni, więc postanowiłem dać tym razem ciosy do postaci, do których nie będzie strategii, bo albo są pasterskie albo (Anna) mają odpowiednik, który został opisany

BUTTON BUFFERING

Bardzo fajna technika która z pewnością sprawi, że wykonywanie multisów i chickenów (szczególnie na automatach) stanie się prostsze Otóż jeśli naciśniemy 1 i nie puszczając naciśniemy 2, gra odbierze to jako 1,1+2. Więc np wykonując Kingiem 3+4,1+2,1+2+4 możemy zrobić tak 3+4, 1+2(nie puszczać)4 Proste ale wygodne i praktyczne To samo tyczy się innych partnów czego chyba nie muszę dodawać Podobnie można to stosować do chickenów Wykonujesz Eddym g+4(trzymasz 4), a jeśli przeciwnik wykona reversale, to nie puszczając dajesz p+2 Technikę tę polecam szczególnie osobom, które mają właśnie problemy z rev ami może ten sposób im przypasuje

ANNA WILLIAMS

RZUTY

(Przód) 1+3	Arm Turn (1)
2+4	Lifting Toes (2)
g/p+1+2	Overhead Neck Throw (1+2)
d/p,d/p+1	Embracing Elbow Strike (1+2)
ĆKP+1+2 .	Palm Grab (1)
(3 4 3,1+2)	Reaping Arm Bar (1+2)
(1 3,2 1)	Standing Reverse Arm Lock (1)
(2,1 3,4,1+2)	Falling Reverse Arm Lock (2)
(3 1,4 1+2,1+2)	Rear Gatelatch Falconwing Squeeze (1+2)
(2,3,1+2,3+4,1+2)	Gatelatch Throw (1)
(1+3,4,1+2)	Arm Sprain, Standing Cross Lock (2)
(4,3,4 3+4,1+2)	Inverted Crucifix (1+2)
(1+2,4,3,1+2,1+2,1+2)	Arm Break, Rear Cross Lock (1)
(Lewa) (1+3)_(2+4)	Embracing Throat Strike (1)
(Prawa) (1+3)_(2+4)	Snake Necksnap (2)
(Tył) (1+3)_(2+4)	Jumping Overhead Three Limb Break

TECHNIKI SPECJALNE

1+1 1	Cross Cut Saw
1,4	Highpunch, Lowkick
1_d/p+1,2,1,d+4	3 Punches,Lowkick
1_d/p+1,2,1,4,2	3 Punches, Highkick, Backhand
G_D	Sidestep Cancel
3_4_g/p+3	Midkick_Lowkick_Bonecutter
CK,2_d+1_2~N+4	Midpunch, Quickkick
p+1+2	Offensive Push
WS_p,p,p+1+2	Double Palm
(CK)p+1	Cat Thrust *Ogłusza na MC*
SS 1+2	Spinning Slap, Uppercut
2,p+1+2	Punch Doublepalm
2,1 4	2 Punches, Lowkick
1+2 2	Brichslaps (Kobiety potrafią oddać - 2)
(WS)2_ĆKP+2	Palm Uppercut *MC = Juggle*
SS 2	Leg Blade *MC = Juggle*
p,p+2	Spinning Layout Slap
(CK) d/p+2	Cold Blade
(CK),p+2	Right Hand Stab *Automatyczny Mid Parry*
2 3_d+3_4	Highpunch, Highkick_Lowkick_Roundhouse
3,4	2 Highkicks
d+3+4	The Grind
d+3 4_2	Lowkick, Highkick_Uppercut
d/p+3,1,4,2	Sidekick, Punch, Kick, Backhand
G_D	Sidestep Cancel
3_4_g/p+3	Midkick_Lowkick_Bone Cutter
d/p+3,2,1,4	Sidekick, Punches, Lowkick
d/p+3,2,3_d+3_4	Sidekick, Punch, Highkick_Lowkick_Roundhouse
d/p+3,[3,3],4_1,2	Sidekick[s], Highkick, 2 Punches
g/p+3_p,p,p+3	Bonecutter *MC = Achilles Tendon Lock*
4,3 . .	Highkick, Lowkick
t+4	Catstance *Automatyczny Low Parry z T Kickiem*
4 .	Thrust Kick
(CK)g_g/p_g/t+4	Low Flipkick
G_G/P_G/T+4	Low Flipkick
(CK)G_G/P_G/T+4	High Flipkick
g/p+4,3,4_d_g	Jumpkick, Lowkick, Highkick_(Sidestep Cancel)
p,p+4	Kneeling Flipkick
(FC)+4_d+4,N+1,[G_D] .	Lowkick_Midkick, Spinchop, [Sidestep Cancel]
(FC)+4_d+4,N+1~2	Lowkick_Midkick, Offensive Push
g~g/t_g/t+3+4 .	Backflip
1+1+3_2+4 .	Reversal
1+2+3	Mystic Booty Taunt *Ogłusza atakującego*
d+1+2	Bloody Scissors! *Nieblokowalny*
d/t+1+2	Hunting Swan! *Nieblokowalny*
t_WS+1_d/p+1212332124	Tenstring

JUGGLES

d/p+2, d+4,1, d/p+3,1,2
G/P+4 d/p+3,1,4,2 3
MC (CK)p+2, d+3+4
d/p+2, d/p+1, g/p+4 1,2,1,4
MC (CK)p+1, d+4,1, d/p+3,1,4

DOCTOR BOSKONOVITCH

SPECIAL NOTES

Po niektórych ciosach doktorek sam się wywala - możesz temu zapobiegać przytrzymując przód
Jeśli podczas upadku dasz dół, to wykonasz Doctor bounce Jeśli zrobisz 3+4, zrobisz Flipa a jeśli naciśniesz 2~1 - przejdziesz do Panic Doctor

RZUTY

(Przód) 1+4,1+2	Irish Whip (1+2)
(2,2,1+2)	Elbow Drop
(1+4)	Kingstap
(2,1,3,4)	Running Bulldog
(1+2)	Cartwheel
(3+4)	Taunting Doctor
(3+4)	Flying Cross Chop
1+2 (Parry),3+4	Rolling Powerbomb
Twarzą do góry, nogami do przeciwnika p,p,1,1,t+1+2	Stonehead
(Lewa) 1+4,1+2	Arm Takedown (1)
(Prawa) 1+4,1+2 .	Trip Up (2)
(Tył) 1+4,1+2	Atomic Drop

TECHNIKI SPECJALNE

1,2	1,2 Punches
g/p+1	Thunder Oldfist
p,p+1+2	Steel Dive
BK 1+2_b+1+2	Mind Blast_Mind Blast Away
d/p+1,2 .	Twin Pistons
p,p ...	Croushdash
2~1 . . .	Panic Doctor
SS,2,1 . .	Gutpunch *MC = Ogłuszenie* , Thunder Oldfist
g/p+2 .	Wind Oldfist
p,p+2	Jack Tamer *Reverses Gun Jack on CH???*
p,p N+2	Elbow Rush (MC = Elbow Warp)
MC p,p,N+2	Elbow Warp
[p,p]	Laughing Doctor

]1+2_3[Mind Warp_Hopping Back Kick
3,4 Double Lowkicks
p,p+3 Slash Kick
p,p,N+3 Panicsmoka
D/T+3,4,3,4,3,4 Dr Cossack Kicks
3+4 Panic Charge
[–T] Shadow Legs Front
[3_4] Overhead Crescent_Prison Break
p+3+4 Tnp Slide
t+3+4_BK 3+4 Reversa Panic Charge
[–T_–P[Shadow Legs Back
[3_4[Summer Kick_Winter Kick
p,p+3+4 Head Dive
d+3+4,[3_4) Sitting Doctor, [Skidding Doctor)
p,p+4 Dr Frankensteiner *Z bliska - rzut*
d+4 Slicer

Twarzą do góry, nogami do przeciwnika

p_! Doctor Scoot
p,p_!,! Doctor Roll
[4_3+4_p+1+2] Rolling Kick_Flip Flop_Flying Cross Chop
3+4 Kick Up
3,3 Rolling Kicks
]4[,4,3,4,3,4 [Trick] Roger Kicks
1+2+3+4 Grounded Kiai Terme Powerup

Twarzą do góry, głową do przeciwnika

p_! Doctor Scoot
p,p_!,t Doctor Roll
[3+4_p+1+2] Flip Flop_Flying Cross Chop
3+4 Kangaroo Kick

Twarzą do ziemi, nogami do przeciwnika

t,t–3+4 Rolling Kangaroo Kick

t+1+4 Guard Break
1+2 High/Mid Punch Cancel
[t+1+3_2+4] Reversal
d_CK,1+2 Low Cancel

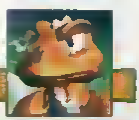
t+3+4,G Super Doctor *Nieblokowalny*
Twarzą do góry, nogami do przeciwnika 1_2 Doctor Breath *Nieblokowalny*
t+1+2 Controller Stab *Nieblokowalny Wyrwanie z ogłuszenia 3+4*

STRINGS

3+4, g/p+133P+33333344433333321 Twentystring
p,p+1433321 Sevenstring
3+4, g/p+13333 Fivestring
p,p+14321 Fivestring

JUGGLEB
g/p+2, g/p+2, g/p+2

g/p+2, g/p+1



GON

Gon jest odporny na ataki ogniem

RZUTY

(Przód) 1+3_2+4 Bite Toss
(Lewa) 1+3_2+4 Multi-Slam
(Prawa) 1+3_2+4 Giant Swing
(Tył) 1+3_2+4 Tackle Backstomp

SPECIAL TECHNIQUES

1,1,1,1 Advancing Punches
t+1 Roger Punch
g_g/t_g/p+1 Dino Gonfist

WS,1_2 Uppercut
P+1+2,1+2,1+2 Rushing Headbutts
p,p+1+2,1+2 Rolling Sawblade, Sky Headbutt
d_d/t+1+2 Twarz do góry, głowa do przeciwnika
[1] Sideroll, Get Up
[g] Get Up
[p_t) Roll Forward_Backward
[3_4] Tailsmack
[d+1] Twarz do ziemi, głowa do przeciwnika
[3_4) Ankle Kickout
[p,3_4] Roll Forward, Bootkick
[t,3_4] Roll Backward, Rollback Roo Kick
g/p_g_g/t+1+2 Backdrop
G/P,1+2 Bellyflop, Twarzą do ziemi, głową do przeciwnika
t+1+2 Foot Tossover
d/p+1+2 Offensive Push
p,n,d,d/p+1+2 Shoulder Uppercut
p+2+3 Helicopter
P+3,3 Double Lowtail Swipes
p+3+4 Dropkick
3+4 Mid Headbutt
t+3+4[,t,t,t,t) Sidestep Shuffle[s]
d/p+3+4 Frankensteiner, Twarz do góry, nogi do przeciwnika
3_4 Medium Kickup
d+1 Twarz do ziemi, nogi do przeciwnika
3_4 Stomachside Kickback
p_! Roll Forward, Backward
d/t+3+4 Sit Down
p,3_4 Roll Forward, Bootkick
t,3_4 Roll Backward, Rollback Roo Kick
Bieg_p,P+3+4 Somersault Headbutt
Bieg 4,4,4 Ali Kicks
g+3+4 Helicopter Tailspin
g/p+3_4 Jumping Hopkick
G/P_G/T,3+4 Helicopter Tailspin
g/p_g/t+3+4 Flipstomp, Buttflop
G/P,3+4 Helicopter Tailspin
G/P,3_4 Buttflop
g+4 Buttflop
(CK) d/t+3+4 Rollback Roo Kick
(CK),d/p+3+4 Low Shin Charge
4,4,4,4,4,3+4 Tailspins, Firelift
d+4 Tailsmack

1+2 Forward Fire *Nieblokowalny*
1+2–1+2 Electric Guard *Nieblokowalny*
]2[2n4 Shock, Twarzą do ziemi, głową do przeciwnika *Nieblokowalny*
t+4 Dino Fart *Nieblokowalny*
1+4 Super Somersault Headbutt *Nieblokowalny*

JUGGLES

(CK),d/t+3+4, BK 4
g/p+1, g+1
g/p+4, g/p+4, p+1+2
d+3+4, P+1+2,1+2,1+2
g+1, 1+2–1

KUMA/PANDA

RZUTY

(Przód) 1+3 Rabid Bear (1)
2+4 Bear Hug (2)
p,p+1+4 Headbutt (1+2)
PKT,p+1+2 Circus Roll]1+2)
(Lewa) 1+3_2+4 Multi-Slam (1)
(Prawa) 1+3_2+4 Big Bear Drop (2)
(Tył) 1+3_2+4 Chew Toy

SPECIAL TECHNIQUES

1,1,1 Bear Punch Combo
p+1,1,t Bear Heaven Combo
2,1,2 2 Elbows Uppercut

t,d/t,d d/p+2	Megaton Claw
p,p+2	Demon Godfist
(WS)1+2,1+2	Double Uppercut, Hammer Knuckle
P_p,p+1+2	Bear Scissors
1+2,1+2	Hammer Knuckle, Double Uppercut
(WS)1,2	Uppercut, Terrible Claw
(lezac) D+1+2	Spring Hammerpunch
D/P+2,1,2 D_D/P_P+1	Uppercut Rush 1 L_M_H Ending
D/P+1 2,1,2	Uppercut Rush 2
CK D/P+2,D_D/P_P+1	Short Bear Rush (L_M_H Ending)
CK 1 1,1,2,D_D/P_P+1	Bear Rush (L_M_H Ending)
CK,D/P+1,2 D_D/P_P+1	Bear Rush 2 (L_M_H Ending)
CK,d/p+1 2,t t	Wind Swing, Backfist
t,p+2+3	Salmon Hunter
g/p+3+4	Hip Press
3+4	Sit Down
P_T	Roll Forward_Backward
1,2,1,2	Bloody Claws
p,p,p+3	Lunging Side Kick
d+4	Forward Dancing Bear *Na lezącego przeciwnika*
1+3+4	Backwards Dancing Bear

T+t+2	Terrible Claw *Nieblokowalny*
p,d/p,d,d/t,t,g/t,g,G/P	Rolling Bear

SAMPLE COMBOS

p,p+2 g/p+4 1+2
g/p+4 2, 1+2
p,p+2, p,p+2, p+1, p,p+2
g/p+4, p+1 p+1, p,p+1+2
p p+2, G/P#1 4 p+1, p,p+1+2

OGRE-1

RZUTY

(Przód) 1+3	Gorilla Press (1)
2+4	Bear Hug (2)
d/p,d/p+2+4	Waning Moon
(Lewa) 1+3_2+4	Multislam (1)
(Prawa) 1+3_2+4	Big Drop (2)
(Tył) 1+3_2+4	Telekinetic Slam

TECHNIKI EPECJALNE

t 1,2	Shining Fists
t,2,2	2 Punches, Backfist
d/p+1,2	Double Facebreaker
g/p+1+2	Jumping Knucklebomb
p,p+1+2	Lunging Double Fist
p+1+4	Dark Shoulder
p,p+2	Extended Punch
p+2+3	Right Front Strike
WS+2	Kazuya Gutpunch *MC = Ogłuszenie*
CK,p+1_2	Cat Thrust_Right Hand Stab
CK,d/p+2	Cold Blade
g/t+3,2	Backflip, Tooth Fairy
g/p+3,4,3	Hunting Hawk
CK,3,3, d+3 _ n+3	Snake Creep_Snake Catapult
p+4	Right Axekick
p p+3	Left Axekick
p,p+4	Bazooka Leg
p,p n+4	Chopping Kick
p,p,n+3+4	Jumping Dragonslide
p,p+3+4	Dropkick
4-3	Flipstomp
(WS)3,3,d+3,3,	Infinite Kicks
(WS)4 4	Axe Kicks
d+4 4	Shinkick, Highkick
d,D/T+4	Blazing Kick *MC = Juggle*

t+1+2.	God Reversal

d/t+1+2	Bloody Scissors *Nieblokowalny *
T+2+3	Sidewinder *Nieblokowalny *

t,t+1+2	Indigo Punch *Nieblokowalny*
g/p+1+2-D .	Super Knuckle Bomb *Nieblokowalny*
1+2 . .	Kunai Murder *Nieblokowalny*
p,p,n+2 .	Kunai Advance *Nieblokowalny*

JUGGLES

g/p+4, 1, 1,1,2
MC (WS)2, 2,2
p,p+2, d+1,(WS)4,4
MC (WS)+2, g/p+4, g/p+4, d+4,n+4
g/p+4, d+1, CK,3,3,n+3

TRUE OGRE

RZUTY

(Przód) 1+3	Gorilla Press (1)
2+4	Bear Hug (2)
d/p,d/p+2+4	Waning Moon
(Lewa) 1+3_2+4	Multi-Slam (1)
(Prawa) 1+3_2+4	Big Drop (2)
(Tył) 1+3_2+4	Chew Toy

SPECIAL TECHNIQUES

1,1,2	Shining Fists
(1),2,2	(Jab), Punch, Backfist
d/p+1+2	Double Facebreaker
g/p+1+2 .	Jumping Knucklebomb
p,p+1+2	Lunging Doublefist
p+1+4	Dark Shoulder
d/p+1+2 . .	Horn Gore
p,p+2 . .	Snake Squeeze
p+2+3	Right Front Strike
(WS)2	Kazuya Gutpunch *Ogłusza na MC*
CK,p+1_2	Cat Thrust_Right Hand Stab
CK,D/P+2	Cold Blade
(WS)3,3,d+3,3,	Infinite Kicks
CK, 3,d+3,_n 3	Snake Creep_Snake Catapult
g/t+3,2	Backflip, Tooth Fairy
d+3+4	Low Tail Attack
d/p+3+4	Mid Tail Attack
g/p+3,4,3	Hunting Hawk
p+4 . . .	Right Axekick
p,p+3	Left Axekick
p,p+3+4	Dropkick
p,p,n+3+4	Falling Dragonslide
p,p+4	Bazooka Leg
p,p,N+4	Chopping Kick
(WS)4,4	Axe Kicks
d+4,4 . .	Shinkick, Highkick
d,D/T+4 .	Blazing Kick *MC = Juggle*
4-3 . .	Flipstomp
g+3+4	Landing Flipstomp

CK,d/p	Mid/Low Punch Reversal

D+1+2	Ground Fire *Nieblokowalny*
1+2 . .	Air Fire *Nieblokowalny*
d/t+1+2	Bloody Scissors *Nieblokowalny*
t,t+1+2 . . .	Indigo Punch *Nieblokowalny*
t+2 . .	Kunai Stab *Nieblokowalny*
T+2+3	Sidewinder *Nieblokowalny*
p,p,N+2	Kunai Advance *Nieblokowalny*

JUGGLEE

d/p+1+2, d/p+1+2
MC CK,p+2, CK,d/p+2
g/p+4, d/p+1, 1,1,2
d/p+1+2, G/P#,4, 1,1,2
d+1+2, d+1, (WS)3,3

KĄCIK

TEKKEN 3
ROUND 2

Wielu Czytelników pyta „kiedy i czy w ogóle pojawi się czwarta odsłona TEKKENA?". Z tego co wiem, to nie nie wiem na ten temat dokładniej. Ale moje gumowe ucho zasłyszało gdzieś, że NAMCO nie zarzuca w popiele, PONOĆ pracują oni nad TK4, który będzie chyba nie-wiem-jak-jak-odlotowy! Czy najlepiej ukaże się na maszynach arcade, czy na PlayStation 2 - tego też nie wiadomo. Jak jednak znam życie, NAMCO nie odmówi sobie stworzenia wersji arcade, a jeśli już myśleć o PlayStation, to oczywiście, że TK4 będzie jednym z kilku tytułów, które będą promować PSX2.

TK4?

Zastanawiałem się ostatnimi czasy czy fakt iż moje inicjały brzmią TK to tylko zrządzenie losu wybryk natury czy też może coś więcej. Wszak TK to TEKKEN. Hm, sam nie wiem, co o tym tak do końca sądzić mam nadzieję że ktoś z Was mi to wytłumaczy.

Duch Jun'a Lee'a?

Na targach ECTS ze pojawiła się wieść o legendarnego już Bruce a Lee który służył za inspirację designerom z NAMCO podczas tworzenia postaci Ironmana Law. Pani owa miała reklamować TK3, ale plany się zgoła pozmieniały. Na stoisku przebywała jedynie 5 minut, poczym zwinęła się. A wiecie co jest najlepsze? One w ogóle nie pojawiły się w TK3! Hihihe.

Tekken 3 Bundle

W Wielkiej Brytanii wyszedł na rynek specjalny zestaw promujący TEKKENA 3. W skład zestawu (nazywa się to Tekken 3 Bundle) wchodzi konsola SONY PlayStation, pad Dual Shock oraz, rzecz jasna, gra TK3. Cała kosztuje 128.99 funtów, co w przeliczeniu wynosi ok. 780 zł. Hm, nie jest wcale tak

MISTRZ SURVIVAL I TIME ATTACK MODE

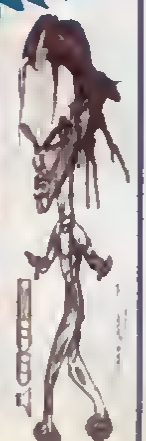
Z listów i rozmów płynie przeptaw, zdaniem z wielu [illegible] wynika, że moje osiągnięcia w trybach Survive i Time Attack nie są rewelacyjne. I zgadzam się z tym wnioskiem, a na swoje usprawiedliwienie mogę napisać tylko tyle, że nie ćwiczę zbyt dużo tych motywów. A poza tym jestem ciekaw jak zupka węgierna. Ale dlaczego dostałem tak mało zgłoszeń Czytelników, którzy by pobili moje osią[illegible]? No co, nie dajecie sobie rady? Nie to, żebym się rozmiewał, ale udowodnijcie, że potraficie coś w TK3 [illegible] nie tylko łapać jeżorami.

Time Attack Mode

1. ERP Erp[illegible]
2. HIV HIV/PSX EXTREME
3. MIS Adam Tomaszewski z Dąbrowy Górniczej

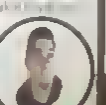
Survive Mode:

1. Adam Cr[illegible]ty Marek Bernatek z Bielska-Białej
2. JON- Ra[illegible] Bielska-Białej
3. HR[illegible]

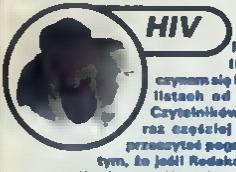


Rozmowy "na fajce"

Ze zdziwieniem odnotowałem fakt przemieszania się mojej prywatnej e-mailowej dyskusji z Adrianem Chmielarzem na łamy w[illegible] pisma [illegible] ze wzajemnością PAN [illegible] [illegible] tak[illegible] w po[illegible] swoje odwdzięczyć się tym samym. Napisałem „A tak w ogóle to nie wam krytykować TK3 bo jak ktoś [illegible]sze za Chicken reversal (reversal) dzieli mu [illegible] tem to mnie się [illegible] tylko śmiać a o buforowaniu [illegible] wieść nie słyszałeś?!? Na co PAN Chmielarz odpowiada „Buforowanie w Tekkenie? HAHAHA! Śmiechu warte. Nie można bufor[illegible] [illegible]ł (w VF3 też [illegible] tym w VF2) bo jak [illegible] wyd[illegible]dzie to jesteś martwy. Lepiej dawać zwykły block, counter and ol' story". Odpowiadam „Chyba PAN nie [illegible]zył ale spr[illegible]e z wyjaśnieniem. Re[illegible]l NA reverse'i ekwiwalenty w slangu jako Chicken jest w ketocie ucieczką z reversa[illegible]a. Tak więc każdy doświadczony Gracz buforuje Chickeny do swoich ciosów. Zamiast wykonywać np. (Eddy) g+[illegible] robi[illegible] g+4 p[illegible]+4 (d[illegible] [illegible]czeń w momencie uderzenia w przeciwnika). Są dwie szkoły buforowania. Smashing buffering oraz Direct buffering, teraz jeszcze dochodzi Button Buffer buffering ale never mind. Nazwy [illegible] mówią same za siebie. You should read more carefully". Na to PAN Chmielarz „Ach. Dzięki za wyjaśnienie. Przyjąłem buforowanie z VF gdzie sprawy są bardziej skomplikowane np. [illegible] opcji [illegible]ject d[illegible] nast[illegible] postaci itd.)". Drogi panie. Gdyby VF był Tekkenem to byłby fajny a we[illegible] [illegible]apperski miałby Chickena zamiast option coś tam. Gdyby [illegible]cia miała wąsy to by był[illegible] dziadkiem. A gdyby [illegible] umiały latać to by nie [illegible] sińców na d[illegible]. Druga sprawa to niesmiertelne „glaskanie po główce Heihachiego. TO TYLKO EFEKT GRAFICZNY! Ale nie. Nie będę się powtarzał po raz [illegible]ty [illegible] jak grochem [illegible]ne. Na koniec kwestia Capoeira. Człowieku nie masz pojęcia o Capoeira pewnie nawet nie wiesz jak to się wymawia. Oczywiście jeśli [illegible] [illegible]pie wiedzę o [illegible]ch [illegible] VF i[illegible]mów z Hongkongu [illegible] też z kratyn[illegible]ego. The Ouest' to jest to zrozumiałe. Bardzo spodobał mi się wykaz stylów z VF3! Pytanie za 100 punktów. Jak [illegible] [illegible]e (podpowiem, że [illegible] trzy główne).



MUTTI
Piła



HIV

Powoli zaczynam się bać. W listach od Was - Czytelników - coraz częściej mogę przeczytać pogróżki o tym, że jeśli Redakcja nie prześle Janowi Kowalskiemu z Pipidówy (autorowi listu) gry np. pt. „WHITE EJACULATION", to ten się nie odezwie, będzie Redakcję nękać do skutku, a w przypadku spełnienia żądań Jan odezwie się na zawsze. Z kolei inni PROSZĄ (chociaż tyle dobrze) na kolanach, łezą się, bal nawet „łobrzą", aby im podesłać jakiś gadżet tyczący jakiejś tam gry. Kochani! Nie możemy spełniać Waszych indywidualnych próśb, bo byśmy z torbami poszli. Przecież musimy mieć wszelkie gadżety do własnej dyspozycji, aby móc zaspanerować konkurs, czyż nie? Poza tym, w tym wymiarze (Wymiar X?) nie ma nic za darmo. Najczęściej z własnej inicjatywy honorujemy tych Czytelników, którzy sobie na to zapracują (np. podadą jednorazowo 20 fajowych rysunków, lub coś w tym stylu). Zatem w imieniu wszystkich zg(Red)ów informuję, iż NIE WYSYŁAMY CZYTELNIKOM ŻADNYCH GADŻETÓW NA ICH INDYWIDUALNE PROŚBY. A JEŚLI KOMUŚ CHCEMY COŚ WYSŁAĆ, TO TO ROBIMY Z WŁASNEJ INICJATYWY. Dziękuję z góry za wyrozumiałość. A teraz zapraszam do lektury 'Listów'.

...[...] Witam i od razu przechodzę do rzeczy, gdyż w końcu ktoś musi to zrobić [...] Najważniejsze, że czekacie na opinie Czytelników, zarówno pozytywne, jak i negatywne [...] List od Maćka z Poznania (PSX EXTREME #13) poruszył sprawę wątpliwej fachowości jednego z magazynów z branży konsolowej. Ziomek ma rację jak cholera, nazywając 'pracę redaktorów tamtego pisma - żenadą [...] Niestety po tym kilce następła odpowiedź HIV'a. Już pierwsze zdanie zapowiadało kawał wnartnej bzdury z jego strony. Niżyne wytykacie błędów konkurencji ? W 'Wynurzeniach Cymbała z nr 10 ten sam redaktor pisze jak to jednym tekstem wykalował całą Polskę i 3/10 galaktyki, co toczywiście świadczy o słabej znajomości rzeczy tychże (mają drogą, gdy HIV chce się pochwalić znajomością techniki tworzenia gier, to mógł po prostu poprosić paru świadków o złożenie deklaracji na ten temat, a nie marnować 2 stron) [...] Z zauważonych ostatnio przeze mnie podobnych sytuacji, wspomnę jeszcze jak to Pablo sacrodrze upradził nas, że combole do Mortala drukowane u konkurencji nie są nic warte (czyna z Internetu). Jednak w znęcaniu się nad konkurencją przoduje Muti (yeeah, co za facet!), który od zarania dziejów wypomina Gulashowi błędne opisanie chickena (1+2+3+4) [...] co zapewne Muttiemu dozywotnie przedowictwo na kilce największych tamteów-redaktorów. Piszecie, że Czytelnik SAM oceni pracę konkurencji, ale na wszelki wypadek wskazówce kilka potknięć innych pism, aby każdy mógł SAM wybrać. Trzeba się na coś zdecydować. Wy takie podejście kilkakrotnie ofierą nadosłanego kilka kutkiej (nawet sam mastro Muti omyłkowo podał rzut dla Kinga w nr 0), a to, że umiecie się do nich przyznać świadczy o Was bardzo dobrze a wytykanie błędów konkurencyjnym magazynom to po prostu amatorszczyzna, zwłaszcza w Waszym przypadku, gdy maiżdzycie innych jakością pisma i świeżymi artykułami [...]"

Łukasz „Kaczka" Pęczkowski, ???

Listy krytyczne takiego potrzeby dostajemy bardzo rzadko. Niby nie powinniśmy ich drukować, dbając o dobry image ale nie boimy się krytyki - wręcz przeciwnie - jest ona czynnikiem mobilizującym, potrzebnym i nieodzownym. Nie będę zatem poddawał jakiemkolwiek wątpliwościom treści owego listu... Ale na obronę swoją i innych tu „zjechanych" napiszę tylko tyle, za jak „Kaczka" sam zauważył, nikt nie jest doskonały - są za to profesjonaliści i lachmaniarze.

...[...] Co się stało z myszkami do PSX'a? W żadnym sklepie czy też firmach wysyłkowych nie można ich dostać i nikt nie wie, kiedy się znów pojawią [...]"

Robert, Świecie

Popularności zbyt wielkiej myszka do PSX'a nie zdobyła w naszym kraju to fakt, na co złożyło się kilka czynników, więc i nie ma się co dziwić, że trudno dostać ten sprzęt w sklepach. Jest to po prostu produkt nierentowny - sprzedawcy nie lubią wtapiać kasy na darmo, czekając na dzień w którym sprzeda się choć jeden gryzoń. A tak przy okazji: Czy nie sądzisz że cena myszki oscylująca w granicach 120 zł nie jest przesadzona? Przecież to zwykła amigowska myszka, tyle że ze specjalnym pertem.

...[...] Czy istnieją jakieś kody do gry GRAN TURISMO, odkrywające wszystkie licencje i inne bajery? Po ukończeniu gry COLIN MCRAE RALLY dostałem 3 kody [...] - nie wiem gdzie je wpisać i czy w ogóle działają [...]"

Darek, Kraków

Tak, istnieją kody do gry GRAN TURISMO, dzięki którym możesz mieć full kasy i wszystkie licencje zdane na złoto, ale aby je wpisać potrzebne Ci będzie urządzenie Game Shark lub Action Replay [...] Kody, które użyskałeś w CMR jak i wszystkie inne, które ukazały się w przednim numerze PSX EXTREME, należy wpisać jako swoje imię. Po prawidłowym wstukaniu kodu usłyszysz Cheat Mode Enabled i możesz wpisać swoje imię.

...[...] Gdzie, kiedy i za ile będzie można kupić urządzenie pod nazwą GameShark lub Action Replay do konsoli PSX? [...]"

Oliver, Brenna

Zajrzyj do działu 'Testy', w którym to Norby napisał co nieco na temat urządzenia, co to się XPLORER nazywa - działa on na tej samej zasadzie co Game Shark.

...[...] Jak wpisywać kody do gier? Jak to się robi? Czy na pewne poszczególne przypadki odpowiadają liczbom? W jakiej opcji się to robi? Mam konsolę PSX od niedawna, a nie znam nikogo, kto by mi to mógł wytłumaczyć. Dzięki [...]"

Marek, Chełmża

Wpisywanie kodów stanowi czasami problem - to fakt. Niektóre gry wymagają wstulenia odpowiedniej sekwencji klawiszy podczas rozgrywki właściwej, inne podczas spauzowanej gry, niektóre podczas buszowania w głównym Menu a niektóre z kolei inną Gracza traktują jako kod (vide dwie odpowiedzi powyżej). Są oczywiście i takie tytuły które oferują opcję Password, w której należy wpisać to i owo.

...[...] W poprzednim numerze PSX EXTREME było napisane że PSX oznaczony symbolem SCPH-1002 jest wadliwy (laser jest za blisko zasilacza i się przegrzewa). W związku z tym mam kilka pytań. 1> Czy da się temu jakoś zapobiec (ogrodzić czymś od zasilacza)? 2> Czy taki „przegrzany" laser da się jakoś naprawić i czy jest to drogie? 3> Po jakim czasie laser się przegrzewa? [...]"

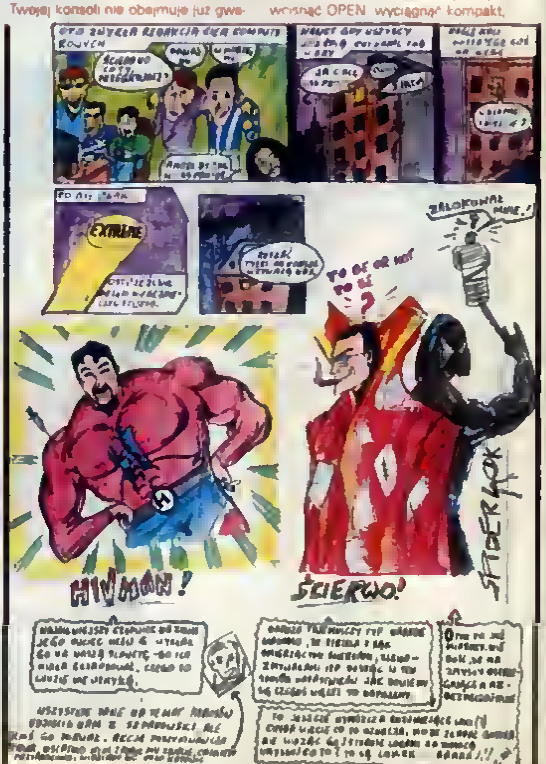
Rafał, Gdańsk

Tak to prawda. Model SCPH-1002 jest wadliwy. Czytnik laserowy znajduje się zbyt blisko zasilacza wskutek czego się przegrzewa. SONY zorientowało się o tej wsypie i wypuściło po pewnym czasie na rynek ulepszoną wersję oznaczoną symbolem SCPH-5502. Problem zniknął. Co się tyczy pierwszego pytania, to zapomnij o jakichkolwiek próbach ingerencji w strukturę konsoli, jeśli Ci granie miłe. Po pierwsze w środku nie ma miejsca na takie zagranie (ciasno tam jak w tramwaju w godzinach szczytu (chciałem zastosować inne porównanie ale ...), a po drugie - łatwo coś schrzanić. Podejrzewam że Twojej konsoli nie obejmuje już gwarancja a nawet gdyby tak było to SONY nie serwisuje sprzętu w który ingerował użytkownik. Pytanie drugie - powiedzmy za laser (czytnik) od „przegrzanie" się nie psuje na Amen, jeno na pewien czas odmawia posłuszeństwa. Należy wtedy wyłączyć konsolę i pozwolić czytnikowi ostygnąć. Znam jednak i takich co to kombinuje jak koń pod górę - przewracają konsolę do góry nogami lub stawiają na bocznej ścianie (czasami to pomaga). Jeśli jednak kiedyś Twój czytnik padnie ostkowicie to możesz kupić nowy czytnik, którego cena oscyluje w granicach 300 zł. Są przecież serwisy pogwarancyjne (nie SONY), które zajmą się takim szkopułem. Ale czy nie lepiej zastanowić się nad kupnem nowej konsoli? Przecież ta po naprawie znów może kiedyś się zepsuć. Pytanie trzecie - nie ma na to określonej reguły. Jednemu z moich kumpli model SCPH 1002 padł po miesiącu użytkowania, inny od roku kombinuje przewracając konsolę na grzbiet, z kolei jeszcze inny kolej nie narzeka na swoją maszynkę od dwóch lat - czasami tylko mu się przycina. To wszystko na ten temat. Nie ma za co.

...[...] Jak powinno się prawidłowo wyjąć konsolę? Najpierw resetować, później naciskać przycisk OPEN i wyciągać płytkę, czy może inaczej? [...]

Paweł Twardogóra

Jak wskazują wszystkie znaki na niebie, należy najpierw wcisnąć klawisz RESET odczekać ok. 3 sek., po czym wcisnąć OPEN, wyciągnąć kompakt,



OGŁOSZENIE DROBNE
KUPON
PSX Extreme
4

e następnie wciśnąć/wyciągnąć POWER. Jednak nic się konsoli nie stanie jeśli najpierw będziesz otwierał konsolę (OPEN), poczekasz na zatrzymanie się pędzącego kompaktu (nawet nie próbuj go zatrzymać ręcznie!) i od razu wyłączysz POWER. Istnieją różne dziwne przeświadczenia, że konsolę należy traktować jak obiekt pożądania (Hi Jędrek!), czyli głaskać ją, chuchać na nią i dmuchać, delikatnie zamykać klapkę, przed odpaleniem gry wykonać taniec rytualny, skok na bungee walnąć barana w ścianę, wykonać tysiące dokładnych ruchów itd. Obalam tę teorię. Ale prawdą jest, że od czasu do czasu warto konsolę „wyprać" oczko laserowe przemyć wacikiem nasączonym sprytusem, a będzie służyć dłużej.

„[...] Czy autorzy rysunków zamieszczanych w PSX EXTREME otrzymują honoraria autorskie lub nagrody? [...]"
???, ???

Nie, w tym interesie chodzi o sławę i dozgonną wdzięczność zgłodniałych łowców. Ale ci najbardziej wytrwali dostają upominki, a jakże! Jak nam coś odbyje, to wysyłamy np. płyty z wersjami demonstracyjnymi najnowszych gierek.

„[...] 1) Okropnie chciałbym otrzymać numer PSX EXTREME z Waszymi autografami. Spoko, wiem, że na to trzeba zapracować. 2) PSX2 rulez! Dreamcast booo! 3) Czy po wejściu Polski do „Unii" gry będą wypuszczane w polską wersję językową? [...]"
Chrupek, ???

od 1> Takich rzeczy nie tolerujemy. Nie czujemy się sławnymi osobami, jeszcze woda sodowa nam we łbach nie namuszała. ad 2> Czy widziałeś Dreamcasta w akcji? Dlaczego tak są dziś? Czyżbyś był kompletnym szowinistą, który ma klapki na oczach? Brzmi to niemalże jak stwierdzenie, jakoby PSX'owe doomowce były lepsze od pecetowego Unreala. ad 3> Wejście Polski do „Unii" wiąże się bardziej z polityką niż z rynkiem gier wideo. Zatem nie spodziewaj się w tej kwestii żadnych poważnych zmian. Dopóki w Polsce będzie panować wszechobecne piractwo, dopóty możesz zapomnieć o polskich wersjach językowych gier na PSX'a - koszty takiego przedsięwzięcia są mimo wszystko, kolosalne.

„[...] Mam do dyspozycji 70 zł. Co mam z nimi zrobić? Oto trzy możliwości: a) zamówić całoroczną prenumeratę PSX EXTREME, b) zbierać dalej na kupno Dual Shocka, c) zbierać dalej na grę ISS '98! [...] Jakie szkoły należy ukończyć, aby zostać zgłodniałym w PSX EXTREME? [...]"
Gwincik, Kalisz

Hm, nie lubię Audio-Tele, ale postaram się jakoś Ci pomóc. W sumie wszystkie podane przez Ciebie warianty są celnymi strzałami. Prenumeraty PSX EXTREME na pewno nie pożałujesz, Dual Shock to wspaniała zabawka, stająca się w Polsce standardem (na świecie już jest standardem), a ISS '98 to wspaniała gra. Jeśli jednak problem jest dla Ciebie aż tak palący, to proponuję prenumeratę PSX EXTREME, gdyż na chwilę obecną dysponujesz odpowiednią ilością gotówki - nie musisz już zbierać forsy.

„[...] Przydałby się turniej TK3 i impreza związana z TK3! [...] Dlaczego, do cholery!, nasze PSX EXTREME w kioskach w Wałbrzychu?! Numer czerwcowy (PSX EXTREME #10) pożyczyłem od gościa, który mieszka na takim zadupiu, gdzie połowa mieszkańców myśli, że jeszcze trwa II Wojna Światowa. Toż to wstyd i hańba! [...]"
Alfik, Wałbrzych

Zdradzę Ci tajemnicę, tylko nikomu o tym nie mów: że planujemy w przyszłości zorganizowanie ogólnopolskiego zlotu PSX-owców. Jednak na pewno nie będzie to imprezą poświęconą w całości tylko jednej grze, w tym przypadku TK3, jeno PSX ewi jako całokształtowi. Doświadczenie w organizowaniu tego typu imprez posiadamy - np. ja osobiście byłem onegdaj jednym z głównych organizatorów takiego ogólnopolskiego zlotu użytkowników komputerów klasy Amiga i PC (tzw. Copy Party). Jednak na razie są to tylko plany, która w przyszłości pewnie się zmaterializować (jak wskazują wyniki ankiety, które w poprzednim numerze PSX EXTREME opublikowaliśmy zdecydowana większość naszych Czytelników by się pisała na taką zabawę). [...] Że co? Że w Wałbrzychu nie możesz dostać PSX EXTREME? Już my się zajmiemy tą sprawą!

„[...] A propos Resident'a (RESIDENT EVIL - przyp. HIVal), to czego się nie rozumiemy. Piotrek wybrał tę grę swoją Grą Roku, a w numerze 11-12 napisał, że Resident przy PARASITE EVE to szczeniak (???)! [...]"
Paweł i Robert, Gdańsk

Widocznie PARASITE EVE jest, według Piotrka lepszą grą niż RESIDENT EVIL.

„[...] Czy mam rację, że N64 jest do bani? [...] Co sądzicie o konkurencji? [...] Wow! Ale czad! Czy jeszcze kiedyś dacie taki duży plakat? TK rulez! [...]"
Oliver, Brenna

Najwęższą wadą konsoli N64 jest to, że za nośnik danych służy w niej kartridż, co jest wielkim ograniczeniem (16 Megabitów pojemności więc programiści nie mogą sobie pozwolić na rozrzutność (chodzi o teksturki). Można także zapomnieć o wyrąbistej muzyce. Gier takich na tę konsolę nie ma tak dużo, jak na SONY, co jest oczywiście kroplą jak pas startowy. No i przeraźliwie sprzętowe rozmywanie tekstur jest także wielkim mankamentem tego sprzętu (po około 30 minutach ciupania gały nawalają maksymalnie). A przecież biurowanie można zrobić z głową, czego najlepszym przykładem na PSX'ie jest gra METAL GEAR SOLID, gdzie biurowanie wygląda dokładnie tak, jak wyglądać powinno. W sumie jest to sprzęt do bani, choć nie każdy podzieli moje zdanie (Mr. Sciers aucks!). [...] A co PSX EXTREME nie w ogóle jakąś konkurencję? A tak na poważnie to o konkurencji sądzimy dokładnie to, co sądzimy, hehe! [...] No comments.

Skróty
Łuka[illegible] z B[illegible]-Bielej[illegible] tem Twój[illegible] tyl[illegible] miętaj, że nic nie wysyłamy.

Serdecznie pozdrawiamy[illegible] ińską i G[illegible]at.

P[illegible] z[illegible] FF7 (tabelka Enemy Skills).

Ellis rysuj[illegible] ale chcesz[illegible], jak[illegible] dnie[illegible] dobre to je wydr[illegible].

Krzysztofowi Hogalskiemu z Katowic dziękujemy za nadesłanie tak wesołej karteczki[illegible] dr[illegible].

Ogłoszenia Drobne

Uwaga! W związku z nadchodzącymi hurtowymi ilościami listami, w których znajdujemy ogłoszenia drobne, począwszy od bieżącego numeru wprowadzamy specjalne kupony. Jeśli zatem przeglądając, aby w przyszłym miesiącu ukazała się Twoje ogłoszenie, wytnij specjalny kupon znajdujący się na sąsiedniej stronie i naklej go na kartkę pocztową, na której znajduje się treść ogłoszenia. Ogłoszenia bez kuponów nie będą brane pod uwagę. Co do kolejności zamieszczania ogłoszeń to „kto pierwszy, ten lepszy".

Sprzedam LEMMINGS 3D (70 zł) i FIFA 98 (50 zł). Tomasz, tel. 60-212-72-82

Sprzedam konsolę PlayStation z joypadem, na gwarancji + 600 zł. Dodatkowe gry: RAYMAN - 100 zł, PORSCHE CHALLENGE - 100 zł, MORTAL KOMBITA TRILOGY - 100 zł, CROC - 155 zł, GRAN TURISMO - 155 zł, Memory Card - 50 zł. Do konsoli dodam czasopisma gratis. Sebastian Kamieniarz, os. Sikorskiego 12/37, 32-200 Miechów, tel. (0-41) 38-318-64

Sprzedam PSX'a na gwarancji + Memory Card + dysk demo + TENKA + DESTUCTION DERBY + ekskluzywne. Cena: 600 zł. Sebastian Kaleta, ul. Leśna 6b/9, 84-160 Hel, tel. (0-58) 676-07-84

Sprzedam grę ISS PRO - 85 zł. Kupię kabel LINK w cenie do 40 zł. Janusz Rugała, ul. Mjr. Hubala 12c/601, 46-207 Opole

Sprzedam CRASH BANDICOOT 2 (120 zł) i RED ALERT (120 zł). Radek Kruczkiewicz, ul. M.C. Skłodowskiej 18B/24, 08-300 Sokołów Podlaski, tel. (0-417) 67-74-22

Sprzedam grę COMMAND & CONQUER: RED ALERT (2 CD) + teksty po niemiecku w j. angielskim - 160 zł + koszty wysyłki (9 zł). Grzegorz Kasprzak, ul. Leśna 6/28, 05-320 Mrozy, tel. (0-25) 757-40-24

Zamienię grę BATTLE ARENA TOSHINDEN 3 na grę BROKEN SWORD 1. Sławomir Wasiński, ul. LWP 1c/9, 43-251 Pawłowice, tel. (32) 47-21-087

Zamienię FIGHTING FORCE lub THE NOTE na WCW NITRO lub GRAND THEFT AUTO. Jakub Pawłowski, ul. Karłowicza 2/131, 58-506 Jelenia Góra

Zamienię CRASH BANDICOOT 2 na TOMB RAIDER 2 + Memory Card. Piotr Kawal, ul. Krakowskie Przedmieście 26, 32-700 Bochnia

OFFICIAL PLAYSTATION CLUB POLSKA. Tradycja z wielu krajów Europy, konkursy z nagrodami, wymiana gier i doświadczeń z klubami zagranicznymi. Napisz już dziś, informacje + super niespodzianka dla Twojego PSX'a po przesłaniu koperty + dwóch znaczków (2 razy 65 groszy). OPC-P, ul. Dąbrowskiego 87/4, 58-105 Świdnica

SPIS GIER NA PLAYSTATION

W WERSJACH PAL I NTSC AMERYKAŃSKI (KILKA POZYCJI RÓWNIEŻ JAPOŃSKICH)

● - Multi-Tap ● - myszka ● - Dual Shock ● - Link kabel

Gry oznaczone * mają inne tytuły w wersjach NTSC

TYTUŁ	FIRMA	OPIS
3D LEMMINGS	Psygnosis	logiczna
3D LEMMINGS 2	Psygnosis	logiczna
ABE'S EXODDUS	GT Interactive	przygodowo-platformowa
ACTUA GOLF	Gremlin	golf
ACTUA ICE HOCKEY	Gremlin	hokej
ACTUA SOCCER CLUB	Gremlin	piłka nożna
ACTUA SOCCER 2	Gremlin	piłka nożna
ADIDAS POWER SOCCER	Psygnosis	piłka nożna
ADIDAS POWER SOCCER 2	Psygnosis	piłka nożna
ADVENTURES OF LOMAX	Psygnosis	platformówka 2D
AGILE WARRIOR	Electronic Arts	strzelanina lotnicza
AIR COMBAT	Namco	strzelanina lotnicza
AIR RACE	THQ	wyścigi samolotów
ALIEN TRILOGY	Acclaim	strzelanina first person
ALL STAR BASEBALL	Acclaim	sportowa
ALL STAR SOCCER	Eidos	piłka nożna
ALONE IN THE DARK	I-Motion	przygodowa, Third Person
ALONE IN THE DARK 2	I-Motion	przygodowa, Third Person
ANDRETTI RACING	Electronic Arts	wyścigi F1 i inne
ARC THE LAD COLLECTION	SCEE	RPG
ARCADE'S GREATEST HITS	Midway	składanka
ARCADE'S GREATEST HITS 2	Midway	składanka
ARCADES	Telstar	składanka
ARCTIC THUNDER	Tecmo	przygodowa
ASSAULT	Midway	strzelanina na pistolet
ASSAULT RIGS	Psygnosis	strzelanina samochodem
ATHLETE KINGS	Electronic Arts	strzelanina samochodem
BAD BOY SHOOTOUT	Konami	strzelanina
BALDER'S GATE	Interplay	RPG
BALDER'S GATE: DARK ALLIANCE	Interplay	RPG
BALLISTIC	Ocean	logiczna
BASS LANDING	Take 2	wędkarstwo
BATTLE ARENA TOSHINDEN	Takara	bijatyka 3D
BATTLE ARENA TOSHINDEN 2	Playmates Interactive	bijatyka 3D
BATTLE ARENA TOSHINDEN 3	Playmates Interactive	bijatyka 3D
BATTLE STATIONS	Acclaim	strzelanina futurystyczna
BAZOOKA BLITZ	Interplay	strzelanina
BEAST WARS	Hasbro	strzelanina pod wodą
BEDLAM	Take 2	strzelanina first person
BIO FREAKS	SCEA	bijatyka 3D
BIOHAZARD	Capcom	przygodowa
BIOHAZARD 2	Capcom	przygodowa
BIOHAZARD DIRECTOR'S CUT	Capcom	przygodowa
BLACK DAWN	Core	strzelanina 3D
BLAM MACHINEHEAD	Core	strzelanina 3D
BLAST CHAMBER	Acclaim	strzelanina first person
BLAZING DRAGONS	SCEE	platformówka 3D
BLOOD OMEN	Crystal Dynamics	przygodowa z tekstem
BLOODY ROAR	Hudson Soft	bijatyka 3D
BLUE BREAKER	Hudson Soft	logiczny bomber man 3D
BOMBERMAN WORLD	Hudson	logiczny bomber man 3D
BOTTOM OF THE 9TH	Konami	symulator baseballa
BRAHMA FORCE	Jaleco	strzelanina first person
BRAINDEAD 13	Psygnosis	przygodowa
BREATH OF FIRE 3	Capcom	RPG
BRIAN LARA CRICKET	Codemasters	krykiet
BROKEN HELIX	Konami	strzelanina third person
BROKEN SWORD	Psygnosis	przygodowa, first person
BUBBLE BOBBLE	Acclaim	platformówka 3D
BUBSY 3D	Accolade	platformówka 3D
BUGS	GT Interactive	platformówka
BUGS BUNNY RAMPAGE	Playmates	wyścigi samochodów
BUSHIDO BLADE	SCEE	bijatyka samurajska
BUSHIDO BLADE 2	SCEE	bijatyka samurajska
BUST A MOVE 3	Capcom	logiczna
BUST A MOVE 4	Acclaim	logiczna
BUSTIN' LOOSE	Interplay	strzelanina na pistolet
CAESARS PALACE	Interplay	symulacja kasyna
CARDINAL SYN	SCEE	strzelanina
CASPER	Interplay	przygodowa
CELEBRITY DEATHMATCH	Ocean	platformówka
CENTIPEDE	Takara	wyścigi samochodzików
CHASE THE EXPRESS	Takara	wyścigi samochodów
CHESSMASTER	Eidos	szachy
CHOCOBO RACING	Psygnosis	wyścigi

TYTUŁ	FIRMA	OPIS
CIVILIZATION	Activision	strategia
CLOCK TOWER	Ascii	przygodowa
CLOCK TOWER 2	Ascii	przygodowa
COLIN MCRAE RALLY	Codemasters	wyścigi
COLLEGE SLAM	Acclaim	sportowa, basketball
COLONY WARS	Psygnosis	strzelanina lotnicza
COMMAND & CONQUER	Virgin	strategia czasu rzeczywistego
C&C: RED ALERT	Virgin	strategia
C&C: RED ALERT RETALIATION	Virgin	strategia
CONTRA: LEGACY OF WAR	Konami	strzelanina commando
COOL BOARDERS	SCEE	sportowa, snowboard
COOL BOARDERS 2	SCEE	sportowa, snowboard
COSMIC RACE		wyścigi
COURIER CRISIS	Playmates	symulacja gazeli
COWBOY BEBOP		bijatyka
CRASH BANDICOOT	SCEE	platformówka 3D
CRASH BANDICOOT 2	SCEE	platformówka 3D
CRIME KILLER	Virgin	bijatyka chodzona
CRIME KILLER	Interplay	strzelanina
CRITICAL BLOW		bijatyka 3D
CRITICAL DEPTH	Sunsoft	strzelanina podwodna
CRITICOM	Vic Tokai	bijatyka 3D
CROC	Fox Interactive	platformówka 3D
CRUSADER: NO REMORSE	Origin	strzelanina izometryczna
CRYPT KILLER	Acclaim	przygodowa first person
CYBERIA	Interplay	strzelanina
CYBERSLED	Acclaim	strzelanina
CYBERSPEED	Mindscape	wyścigi futurystyczne
D	Activision	przygodowa, third person
DAKAR '97		wyścigi terenowych samochodów
DARK FORCES		przygodowa first person
DARKLIGHT CONFLICT	Electronic Arts	strzelanina kosmiczna
DAVIS CUP TENNIS	Ocean	tenis
DAVIS CUP TENNIS	Telstar	tenis
DEAD BALL ZONE	GT Interactive	futurystyczna
DEAD OR ALIVE	Tecmo	bijatyka 3D
DEATH WINGS		strzelanina
DEATHTRAP DUNGEON	Eidos	przygodowa, third person
DECEPTION	Tecmo	przygodowa, third person
DEFCON 5	DataEast	przygodowa first person
DEMOLITION DERBY	Sony	wyścigi samochodowe
DESCENT	Interplay	strzelanina first person
DESCENT 2	Interplay	strzelanina first person
DESTRUCTION DERBY	Psygnosis	wyścigi samochodowe
DESTRUCTION DERBY 2	SCEE	wyścigi samochodowe
DEVIL DICE*	SCEE	logiczna
DI		
DEVIL'S DECEPTION *	Tecmo	przygodowa, taktyczna
DIABLO	Electronic Arts	Action-RPG
DIE HARD TRILOGY	Fox Interactive	strzelanina third person
DISCWORLD	Psygnosis	przygodowa z tekstem
DISCWORLD NOIR	Psygnosis	przygodowa z tekstem
DISRUPTOR	Universal Inter $	strzelanina first person
DOOM	Acclaim	strzelanina first person
DOUBLE DRAGON	Tecmo	bijatyka 2D
DRAGON BALL GT: FINAL BOUT	Infogrames	bijatyka 2D
DRAGON HEART	Acclaim	strzelanina arcadowa
DUKE NUKEM: TIME KILLERS	GT Interactive	strzelanina first person
DUKE NUKEM 3D		
DYNASTY WARRIORS	Koei	bijatyka 3D
EARTHWORM JIM 2	Virgin	platformówka 2D
EINHANDER	Squaresoft	strzelanina arcadowa
ELEMENTAL GEARBOLT	Working Designs	strzelanina na pistolet
EPIDEMIC	SCEE	przygodowa first person
ESPN EXTREME	SCEE	wyścigi na deskach i rowerach
EXCALIBUR 2555	SCEE	przygodowa first person
EVERYBODY GOLF *	SCEE	golf
EXCITE BIKE		
EXPLOSIVE RACING	Sunsoft	szybkie wyścigi samochodów
EXTREME PINBALL	Codemasters	pinball
FADE TO BLACK	Electronic Arts	przygodowa, third person
FANTASTIC PINBALL	Ascii	bijatyka chodzona
FELONY 11-79	Ascii	wyścigi po mieście
FIFA SOCCER 96	Electronic Arts	piłka nożna
FIFA SOCCER 97	Electronic Arts	piłka nożna
FIFA TWO	Electronic Arts	piłka nożna
FIFA WORLD CUP 98	Electronic Arts	piłka nożna
FIGHTING FORCE	Eidos	strzelanina chodzona
FIGHTERS IMPACT	Koei	bijatyka 3D
FINAL DOOM	Williams	strzelanina first person
FINAL FANTASY TACTICS	Squaresoft	strategia turowa RPG
FINAL FANTASY VII	Squaresoft	RPG
FIRO & KLAWD	BMG	strzelanina izometryczna
FLOATING RUNNER	Sony	platformówka 3D
FORMATION SOCCER '97		piłka nożna
FORMULA 1	Psygnosis	wyścigi F1
FORMULA 1 '97 (JAP)	Psygnosis	wyścigi F1
FORMULA KARTS		wyścigi
FORSAKEN	Acclaim	strzelanina first person
FREEKY	SCEE	arcadowa
FROGGER	Hasbro	zręcznościowa
FRONT MISSION	Square	strategia turowa
FRONT MISSION 2	Squaresoft	strategia turowa
GALAGA 2	SCEE	strzelanina
GALAXY FIGHT	Sunsoft	strzelanina
GAMETEK	Sony	bijatyka chodzona 3D
G-DARIUS	Taito	strzelanina arcadowa
GEX	Crystal Dynamics	platformówka 2D
GEX: ENTER THE GECKO	Crystal Dynamics	platformówka 3D
GHOST IN THE SHELL	THQ	strzelanina 3D

TYTUŁ	FIRMA	OPIS
GOAL STORM	Konami	piłka nożna
GOLDEN GOAL '98	Z. Axis	piłka nożna
GOLDEN NUGGET	Virgin	kasyno, karty
GRAND THEFT AUTO	BMG	symulator gangstera
GRAN STREAM SAGA	THQ	RPG
GRAN TURISMO	SCEE	wyścigi samochodowe
GRAND SLAM '97	Virgin	tenisykowa
GREATEST 70'S		wyścigi samochodów
GRID RUN*	Ubisoft	[illegible]
GRID RUNNER		[illegible]
GUNDAM	Bandai	walki z robotami 3D
GUNSHIP	Microprose	symulator śmigłowca
GUNTU WESTERN HOUR		strzelanina na pistolet
HARD BOILED	Coyo	szybka strzelanina 3D
HARDBALL V	Accolade	sportowa, baseball
HARDCORE 4X4	Gremlin	wyścigi 4x4
HEART OF DARKNESS	Amazing Studios	platformówka 2D
HERC'S ADVENTURE	LucasArts	przygodowa
HERCULES	Disney	platformówka 2D
HERMIE HOPPERHEAD	SCEA	platformówka 2D
HEROES OF MIGHT AND MAGIC	New	bijatyka 3D
HI NO GOLD	Microids	platformówka 2D
HEXEN	GT Interactive	strzelanina first person
HI OCTANE	Bullfrog	wyścigi ze strzelaniem
HOMEO CIVIL	Konami	dobre strzelanina na pistolet
IMPACT RACING	JVC	wyścigi ze strzelaniem
INDY 500	SCEI	wyścigi
IN THE HUNT	THQ	strzelanina arcade
INDEPENDENCE DAY	Fox Interactive	3D
TRACK & FIELD	Konami	sportowa, olimpiada letnia
ISS DELUXE	Konami	piłka nożna
ISS PRO	Konami	piłka nożna
ISS PRO '98	Konami	piłka nożna
IRON & BLOOD	Acclaim	bijatyka 3D
IRON MAN XO MANOWAR	Data East	3D
JEREMY MCGRATH	Midway	motocrossa
JERSEY DEVIL	Ocean	platformówka 3D
JET RACER*	SCEE	wyścigi skuterów
JET MOTO		
JET RACER 2*	SCEE	wyścigi skuterów
JET MOTO 2		
J. JOHNSON VR FOOTBALL	Interplay	sportowa
JOHNNY BAZOOKATONE	US Gold	platformówka 3D
JONAH LOMU RUGBY	Codemasters	rugby
JUDGE DREDD	Gremlin	strzelanina
JUMPING FLASH	SCEE	platformówka 3D
JUMPING FLASH 2	SCEI	platformówka 3D
JUPITER STRIKE	Acclaim	strzelanina na kosmiczna
KI ARENA FIGHTERS	THQ	bijatyka 3D
KARTIA*	Atlus	strategiczno - RPG
KART		
KART DUEL	Philips	wyścigi kartów
KENSEI	Hasbro	3D
KICK OFF	Anco	piłka nożna
KICK OFF WORLD	Anco	piłka nożna
KILEAK - THE DNA IMPERATIVE	SCEE	strzelanina na first person
KILLING ZONE	Activision	3D
KING OF FIGHTERS '96	SCEE	bijatyka 2D
KING'S FIELD	Asci	RPG first person
KING'S FIELD II	Asci	RPG first person
KLAYMEN KLAYMEN	Rayman	przygodowa
KLONOA	Namco	platformówka 3D
KULA WORLD	SCEI	logiczna
KURUSHI*	SCEE	logiczna
KUSHINADEN		
KRAZY IVAN	Psygnosis	strzelanina first person
LAPD 2100 A.D.	Electronic Arts	
LEAGUE OF PAIN	Psygnosis	sportowa, futurystyczna
LEGACY OF KAIN	Activision	
LEMMINGS 3D	Psygnosis	logiczna 3D
LETHAL ENFORCERS II	Konami	strzelanina first person
LITTLE BIG ADVENTURE	Argonaut	przygodowa
LOADED	Interplay	strzelanina od góry
LODE RUNNER	Natsume	zręcznościowa
LONE SOLDIER	Ubisoft	strzelanina third person
LOST WORLD	Electronic Arts	platformówka 2D
LUCKY LUKE	Infogrames	
MACHINE HUNTER	MGM	strzelanina od góry
MADDEN NFL 97	Electronic Arts	sportowa
MADDEN NFL 98	Electronic Arts	sportowa
MAGIC CARPET	Electronic Arts	
MAGIC THE GATHERING	Acclaim	karciankа
MARVEL SUPER HEROES	Capcom	bijatyka 2D
MASS DESTRUCTION	ASC Games	strzelanina od góry
MAXIMUM FORCE	Electronic Arts	strzelanina na pistolet
MDK	Shiny	strzelanina third person
MECHWARRIOR 2	Activision	
MEGA MAN 8	Capcom	platformówka 2D
MEGA MAN X4	Capcom	platformówka 2D
METAL GEAR SOLID	Konami	strategiczno - taktyczna
METAL SLUG	SNK	strzelanina arcade
MICRO MACHINES V3	Codemasters	wyścigi od góry
MICKEY'S WILD ADV.	DISNEY	platformówka
MIGHTY HITS		strzelanina na pistolet dla dzieci
MONOPOLY	Hasbro	
MONSTER RANCHER	Tecmo	hodowla potworów
MONSTER TRUCK RALLY	Psygnosis	wyścigi samochodowe
THUNDER TRUCK RALLY		
MORTAL KOMBAT II	Midway	bijatyka 2D
MORTAL KOMBAT MYT	Midway	bijatyka 2D
MORTAL KOMBAT TRILOGY	Midway	bijatyka 2D
MORTAL KOMBAT IV	Midway	bijatyka 3D
MOTOR HEAD	Gremlin	wyścigi samochodowe
MOTO RACER	Electronic Arts	wyścigi motocyklowe

TYTUŁ	FIRMA	OPIS
MOTO RACER 2	Electronic Arts	wyścigi motocyklowe
MOTOR TOON GRAND PRIX	SCEA	WYŚCIGI ZABAWEK
MOTOR TOON GRAND PRIX 2	SCEE	wyścigi zabawek
MYST	Psygnosis	przygodowa
NBA	Sega	sportowa
NAGANO WINTER OLYMPICS '98	Konami	zimowa 3D
NAMCO MUSEUM VOLUME 1	Namco	platformówka
NAMCO MV 2	Namco	bijatanka
NAMCO MV 3	Namco	platformówka
NAMCO MV 4	Namco	bijatanka
NAMCO MV 5	Namco	platformówka
NANOTEK WARRIOR	Virgin	strzelanina 3D
NASCAR RACING	Sierra	wyścigi
NASCAR 98	Electronic Arts	wyścigi
NBA FASTBREAK '98	Midway	koszykówka
NBA HANG TIME	Midway	koszykówka
NBA JAM EXTREME	Acclaim	koszykówka
NBA JAM TE	Acclaim	koszykówka
NBA LIVE 96	Electronic Arts	koszykówka
NBA LIVE 97	Electronic Arts	koszykówka
NBA LIVE 98	Electronic Arts	koszykówka
NBA SHOOT OUT	SCEE	koszykówka
NBA SHOOT OUT '97	SCEI	koszykówka
NBA SHOOTOUT '98	SCEE	koszykówka
NBA: IN THE ZONE	Konami	koszykówka
NBA IN THE ZONE 2	Konami	koszykówka
NBA PRO '98	Konami	koszykówka
NCAA FINAL FOUR	Mindscape	football amerykański
NCAA FOOTBALL	Electronic Arts	football amerykański
NCAA FOOTBALL 98	SCEE	football amerykański
NCAA GAMEBREAKER	SCEE	football amerykański
NEED FOR SPEED	Electronic Arts	wyścigi samochodowe
NEED FOR SPEED 2	Electronic Arts	wyścigi samochodowe
NEED FOR SPEED 3 HP	Electronic Arts	wyścigi samochodów
NHL HAKKA	Psygnosis	hokej
NFL FULL CONTACT	Konami	hokej
NHL GAMEDAY	SCEE/NFL	football amerykański
NHL GAMEDAY '97	SCEE/NFL	football amerykański
NHL GAMEDAY '98	SCEE/NFL	football amerykański
QUARTERBACK CLUB '97	Acclaim	football amerykański
NHL 97	Electronic Arts	hokej
NHL 98	Electronic Arts	hokej
NHL FACE OFF	SCEE	hokej
NHL FACE OFF '98	SCEI	hokej
NHL FACE OFF	SCEE	hokej
NHL OPEN ICE	Midway/Tiburon	hokej
NHL POWERPLAY '96	Virgin Interactive	hokej
NHL Powerplay Hockey	Virgin Interactive	hokej
NIGHTMARE CREATURES	Activision	przygodowa third person
NINJA	Psygnosis	bijatanka
NUCLEAR STRIKE	Electronic Arts	strzelanina śmigłowcem
OFF WORLD INTERCEPTOR	Crystal Dynamics	wyścigi
OLYMPIC BATTLE	Atlus Software	strategiczno - RPG
OLYMPIC SOCCER	US Gold	sportowa piłka nożna
OLYMPIC GAMES	US Gold	sportowa olimpiada
ONE	ASC Games	strzelanina first person
ORNICE SOLDIER		
OVERBLOOD	Electronic Arts	przygodowa
OVERBOARD	Psygnosis	snowboarding
PANDEMONIUM	Crystal Dynamics	platformówka 3D
PANDEMONIUM 2		platformówka 3D
PANZER GENERAL	SSI	strategiczna turowa
PARAPPA THE RAPPER	SCEI	logiczna
PARASITE EVE	Squaresoft	przygodowa RPG horror
PEAK PERFORMANCE	Atlus Software	
PENNY RACERS*	Takara	wyścigi
PHORO Q		
PERFECT WEAPON	ASC Games	bijatyka chodzona
PERSONA	Atlus Software	
PGA TOUR 96	Electronic Arts	golf
PGA TOUR 97	Electronic Arts	golf
PGA TOUR 98	Electronic Arts	golf
PHILOSOMA	SCEI	strzelanina
PITBALL	Accolade	sportowa
PITFALL 3D	Activision	platformówka
POCKET FIGHTER	Capcom	bijatyka
POED	Sony Interactive	
POINT BLANK	Namco	strzelanina na pistolet
POINT BLANK 2	Namco	strzelanina na pistolet
PORSCHE CHALLENGE	SCEE	wyścigi samochodowe
POWER BOAT RACING	Interplay	wyścigi motorówkami
P. MOVE PRO WRESTLING	Activision	wrestling 3D
POWER RANGERS P. FIGHT	Bandai	bijatanka
POWER SERVE TENNIS	Ocean	tenis ziemny
POY POY*	Konami	
POINTERS POINT		
POY POY 2	Konami	
PRIMAL RAGE	Time Warner	bijatyka 2D
PRO PINBALL	Empire	symulacja
PROJECT OVERKILL	Konami	strzelanina izometryczna
PROJECT OVERKILL	Konami	strzelanina izometryczna
PROJECT X2	Gremlin	strzelanina 2D
PSYCHIC DETECTIVE	Psygnosis	przygodowa
PSYCHIC FORCE	Acclaim	bijatyka 3D
PUNKY SKUNK	Sony	platformówka
PUZZLE ARENA YOSHINDEN	Takara	puzzle
R-TYPE	Irem	strzelanina
RACINGROOVY	Atlus	wyścigi samochodowe
RAGE RACER	Namco	wyścigi samochodowe
RAGING SKIES*	SCEE	strzelanina samolotowa
RAIDEN DX	Seibu	strzelanina arcade

SPIS GIER NA PLAYSTATION

W WERSJACH PAL I NTSC AMERYKAŃSKI (KILKA POZYCJI RÓWNIEŻ JAPOŃSKICH)

TYTUŁ	FIRMA	OPIS
[illegible]	[illegible]	[illegible]
BATTLE ARENA TOSHINDEN	Epic	bijatyka 3D
RALLY CROSS	SCEE	wyścigi samochodowe
RAMPAGE WORLD TOUR	Midway	zręcznościowa
RAMPAGE: THE SEQUEL	[illegible]	bijatyka 3D
RAPID RACER	SCEE	wyścig motorówek
RAPID RELOAD	SCEE	strzelanka na platformówkę
RAYCAL	Psygnosis	platformówka 3D
RAY TRACERS	THQ	wyścigi samochodowe
RAYMAN	Ubi Soft	platformówka 2D
REALMS OF THE HAUNTING	Virgin Interactive	strzelanka z widokiem
REBEL ASSAULT II	LucasArts	strzelanka
RESCUE	Electronic Arts	zręcznościowa
RED PLANET	Interplay	wyścigi [illegible]
REEL FISHING	Natsume	łowienie ryb
RELOADED	Interplay	strzelanka od gry
RESIDENT EVIL	Capcom	przygodowy horror
RESIDENT EVIL DC	Capcom	przygodowy horror
RESURRECTION: RISE 2	Time Warner	bijatyka 3D
RETURN FIRE	Time Warner	strzelanka na 2 graczy
REVOLUTION X	Acclaim	strzelanka [illegible]
RIDGE RACER	Namco	wyścigi samochodowe
RIDGE RACER REVOLUTION	Namco	wyścigi samochodowe
RISK	Hasbro	strategiczna
ROAD RASH	Electronic Arts	wyścigi motorowe
ROAD RASH 3D	Electronic Arts	wyścigi motorowe
ROBO PIT	THQ	[illegible]
ROBOTRON X	Midway	strzelanka
ROCKMAN 8	Capcom	[illegible]
ROCKMAN DASH: THE ROBOT...	Arika	strategiczna
ROBOCOP	SOFT	[illegible]
ROLLING THUNDER	Jaleco	wyścigi robotów
SAGA	[illegible]	[illegible]
SAMPRAS EXTREME TENNIS	Codemasters	tenis
SAMURAI SHODOWN IV S	SNK	bijatyka 2D
SAN FRANCISCO	Acclaim	[illegible]
SENTIENT	Psygnosis	przygodowa first person
[illegible]	Psygnosis	strzelanka first person
SHADOW MASTER	Psygnosis	strzelanka first person
SHOCKWAVE ASSAULT	Electronic Arts	strzelanka
SIDEWINDER	SCEA	[illegible]
SILHOUETTE MIRAGE	Victor Takai	przygodowa
SIMCITY	Maxis	[illegible]
SKELETON WARRIORS	Playmates Int.	strzelanka
SKULL MONKEYS	Universal Arts	[illegible]
SLAM SCAPE	Crystal Dynamics	platformówka
SLAMSCAPE	Virgin Interactive	[illegible]
SMASH COURT TENNIS	Namco	tenis
SNAKE	Microids	[illegible]
SNOW BREAK	Microids	[illegible]
SOCCER 97	Eidos	piłka nożna
SOUL BLADE	Namco	bijatyka 3D
SOUL EDGE	Namco	bijatyka 3D
SOVIET STRIKE	Electronic Arts	strzelanka
SPACE	Sales Curve	[illegible]
SPACE HULK	Electronic Arts	strzelanka taktyczna
SPACE JAM	Acclaim	[illegible]
SPAWN: [illegible]	SCEE	przygodowa third person
SPEED FREAKS	[illegible]	[illegible]
SPEEDBALL 2100	SCEE	[illegible]
SPEEDSTER	BMG	[illegible]
SPHERE	Virgin	platformówka izometryczna
SPYRO THE DRAGON	SCEE	[illegible]
STAR FIGHTER 3000	Accolm	strzelanka
STAR GLADIATOR	Capcom	bijatyka 3D
STAR WARS	LucasArts	bijatyka 3D
STARBLADE ALPHA	Namco	[illegible]
STARFIGHTER	Mindscape	strzelanka
STEEL	Mindscape	[illegible]
STEEL REIGN	SCEE	strzelanka z czołgami
STRIKER	Capcom	[illegible]
STREET FIGHTER ALPHA 2	Capcom	bijatyka 2D
STREET FIGHTER EX	Capcom	bijatyka 3D
STREET FIGHTER EX PLUS A	Capcom	bijatyka 3D
STREET RACER	Ubi Soft	samochodowe wyścigi
STRIKE POINT	Ambrosia	[illegible]
STUNT RACE	Psygnosis	strzelanka
SUBWAR 2050	Accolm	[illegible]
SUIKODEN	Konami	RPG
SUPER MATCH	Accolm	[illegible]
SUPER PANG COLLECTION	Capcom	kolekcja gier z serii PANG
SUPER PUZZLE	Capcom	[illegible]
SUPER SOCCER	Taito	piłka nożna
SUPER [illegible]	Midway	[illegible]
TAPE WORM CRAWLY	[illegible]	[illegible]
TAWARMAN	BMG	[illegible]
TEMPEST X	Electronic Arts	strzelanka taktyczna
TENCHU	Activision	[illegible]
TENKA	Psygnosis	strzelanka first person
TEN PIN ALLEY	ASC Games	[illegible]
TENNIS AMENA	Ubi Soft	tenis
TEST DRIVE 4	Accolade	wyścigi samochodów
TEST DRIVE OFF ROAD	Mindscape	wyścigi 4x4
TETRIS PLUS	Jaleco	[illegible]
THE CROW	Acclaim	bijatyka chodzona
THE INCREDIBLE HULK	Eidos	platformówka
THE NOTE	Sunsoft	przygodówka
THEME HOSPITAL	Electronic Arts	strategiczna, budowlana
THEME PARK	Electronic Arts	strategiczna, budowlana
THREE LIONS	21-Ant	piłka nożna
THRILL KILL	Psygnosis	bijatyka 3D
THUNDERFORCE V	Technosoft	strzelanka z widokiem
THUNDERHAWK 2	US Gold	strzelanka śmigłowcem
TIGER SHARK	GT Interactive	strzelanka 3D
TILT	Empire	pinball
TIME COMMANDO	Activision	przygodowa
TIME CRISIS	Namco	strzelanka na pistolet
TNN OUTDOOR [illegible]	[illegible]	[illegible]
TITAN WARS	Crystal Dynamics	strzelanka
TOBAL NO.1	[illegible]	bijatyka 3D
TOBAL NO.2	Squaresoft	bijatyka 3D
TOCA TOURING CAR	Codemasters	wyścigi
TOKYO HIGHWAY BATTLE	Jaleco	wyścigi
TOMBI!	SCEI	[illegible]
TOMBA!	[illegible]	[illegible]
TOMB RAIDER	Eidos	przygodowa, third person
TOMB RAIDER 2	Eidos	przygodowa, third person
TOMMI MAKINEN RALLY	Europress	wyścigi
TOP GUN: FIRE AT WILL!	Microprose	strzelanka
TOTAL ECLIPSE TURBO	Crystal Dynamics	strzelanka
TOTAL DRIVIN'	Activision	wyścigi
TOURING CAR CHALLENGE	[illegible]	[illegible]
TOTAL NBA '96	SCEE	koszykówka
TOTAL NBA '97	SCEE	koszykówka
TOTAL NBA '98	SCEE	koszykówka
NBA SHOOTOUT '98 '99 '00	[illegible]	[illegible]
TRANSPORT TYCOON	Microprose	strategiczna, budowlana
TRASH IT!	THQ	[illegible]
TREASURES OF THE DEEP	Namco	strzelanka
TRIPLE PLAY 97	Electronic Arts	baseball
TRIPLE PLAY 98	Electronic Arts	baseball
TRUE PINBALL	Ocean	pinball
TUNNEL B1	Acclaim	strzelanka first person
TWISTED METAL	SCEE	strzelanka samochodami
TWISTED METAL 2	SCEE	strzelanka samochodami
UFO: ENEMY UNKNOWN	Microprose	strategiczna, turowa
U.S. NAVY FIGHTERS	ElectronicArts	symulator samolotu
V-RALLY	Electronic Arts	[illegible]
NEED FOR SPEED VS V-RALLY	[illegible]	[illegible]
V-TENNIS	Playmates	tenis plażowy
VANDAL HEARTS	Konami	strategiczna, turowa
VIEWPOINT	[illegible]	strzelanka [illegible]
VIGILANTE 8	Activision	strzelanka samochodami
VICTORY BOXING	JVC	boks 3D
VIPER	Ocean	strzelanka
VIRTUAL GOLF	Core	golf
VIRTUAL HIRYUNOKEN	Jaleco	bijatyka 3D
VIRTUAL POOL	Interplay	bilard
VMX RACING	Playmates	motocross
VR BASEBALL '97	Interplay	baseball
VR BASEBALL '99	Interplay	baseball
VR GOLF	Interplay	golf
VR POOL	Interplay	pool
WAR	THQ	bijatyka 3D
WAR GODS	Midway	bijatyka 3D
WARCRAFT [illegible]	[illegible]	[illegible]
WARGAMES	Interactive Studio	strzelanka strategiczna
WARHAMMER	Mindscape	strategiczna
WARHAMMER: DO	Mindscape	strategiczna
WARHAWK	SCEE	strzelanka 3D
W. GRETZKY'S HOCKEY 98	Midway	hokej
WCW NITRO	THQ	wrestling
WCW vs. THE WORLD	THQ	wrestling
WHIZZ	Virgin	platformówka
WILD 9	Interplay	platformówka 3D
WILD ARMS	SCEE	RPG
WILLIAMS ARCADE C. VOL.1	Williams	kolekcja klasyka
WING COMMANDER III	[illegible]	strzelanka kosmiczna
WING COMMANDER IV	Origin	strzelanka kosmiczna
WING OVER	[illegible]	strzelanka samolotowa
WIPEOUT	Psygnosis	wyścigi futurystyczne
WIPEOUT 2097	Psygnosis	bijatyka futurystyczna
WIPEOUT XL	[illegible]	[illegible]
WLS '98	[illegible]	[illegible]
WLS 98	Eidos	piłka nożna
WORLD CUP GOLF	US Gold	golf
WORMS	Ocean	taktyczna
WRECKIN' CREW	Telstar	wyścigi
WWF IN YOUR HOUSE	Acclaim	wrestling 2D
WWF SMACKDOWN!	Acclaim	wrestling 3D
WWF WRESTLEMANIA	Acclaim	wrestling 2D
XCOM: TFTD	Microprose	strzelanka [illegible]
X-MEN: COTA	Capcom	bijatyka 2D
X-MEN VS STREET FIGHTER	Capcom	bijatyka 2D
XENOGEARS	Squaresoft	RPG
[illegible]	[illegible]	[illegible]
Z	Bitmap Brothers	strategiczna
ZERO DIVIDE	Time Warner	bijatyka 3D
ZERO DIVIDE 2	Time Warner	bijatyka 3D
ZIDANE	Psygnosis	bijatyka
MEDIEVIL	SCEE	platformówka 3D

przystawka
XPLORER

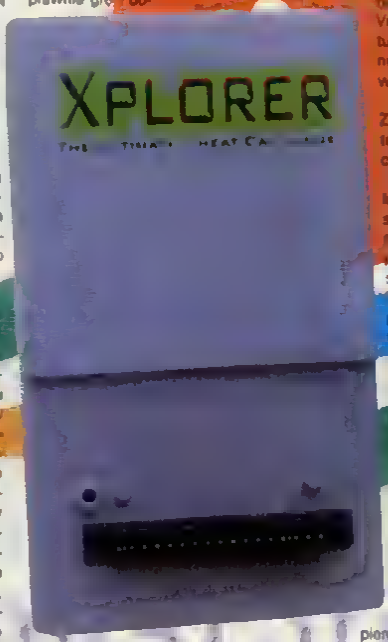
O ostatnimi czasy na polskim rynku coraz większą popularność zdobywa sobie urządzenie o nazwie GAME SHARK. Pozwala ono na wpisywanie do pamięci PlayStation specjalnych kodów ułatwiających grę. Inną przystawką tego typu jest ACTION REPLAY, dzięki której sami możemy grzebać w kodzie gier. Ja postanowiłem przetestować dla Was przystawkę, która łączy w sobie cechy obu tych urządzeń.

Konsola w odróżnieniu od zwykłego komputera posiada architekturę ściśle zamkniętą. Jej system operacyjny jest bardzo ubogi, a komunikację między maszyną a użytkownikiem utrudnia jeszcze dodatkowo brak możliwości podłączenia klawiatury. Dane odczytywane są z jednorazowo zapisywalnego nośnika informacji (CD-ROM), przez co jakakolwiek trwała ingerencja w ich zawartość jest tutaj bardzo utrudniona. Zapewne wielu użytkowników PlayStation miło wspomina czasy, gdy na polskim rynku królowała Amiga, a co starsi pamiętają jeszcze małe komputerki 8-bitowe ZX Spectrum, Commodore czy Atari. I chociaż tyle się zawsze mówiło o edukacyjnej wyższości komputera nad konsolą, to wszyscy dobrze wiemy, że jego najważniejszym zadaniem od zawsze była rozrywka, a gry najczęściej kupowanym oprogramowaniem do komputera domowego.

Przychodził jednak taki moment, [illegible] nie zaczynało się nam już [illegible] śmy dla odmiany zrobić coś innego. Podłączając komputer i odpowiednie oprogramowanie mogliśmy bez trudu "wlamać" się do kodu gry celem wpisania nieśmiertelności, czy choćby tylko z czystej ciekawości. Inne programy pozwalały na łatwe "wyciąganie" muzyki czy też grafiki z samej gry. Zapewne właśnie w ten sposób swoją wielką przygodę zaczynało wielu późniejszych programistów, którzy dzisiaj piszą gry także na PlayStation. Wydawać by się mogło, że w przypadku naszej konsoli taka "zabawa" jest niemożliwa. Istnieją na szczęście na rynku odpowiednie urządzenia, które pełnią właśnie rolę takiego specjalistycznego oprogramowania, które dostępne było do tej pory tylko do komputerów. Przystawki te podłącza się do gniazda PARALLEL umieszczonego na tylnej ściance naszej konsoli (za klapką), dzięki czemu nie tracimy gwarancji, nie musimy też dokonywać żadnych modyfikacji wewnątrz konsoli.

XPLORER firmy BLAZE wydaje się najciekawszym urządzeniem tego typu, z jakim miałem do tej pory styczność. Po pierwsze pozwala on na wpisywanie do pamięci konsoli specjalnych kodów ułatwiających grę (Game Shark Codes). Kody te dostępne są w ogromnych wprost ilościach na sieci Internet, ich publikacją zajmuje się także wiele zagranicznych pism konsolowych. Co więcej, XPLORER sam w sobie zawiera już mnóstwo gotowych kodów do prawie 200 gier. Mamy tutaj wszystkie możliwe kombinacje do GRAN TURISMO, FINAL FANTASY VII czy RESIDENT EVIL 2. Dopisywanie nowych kodów bądź edycja istniejących jest w tym wypadku wyjątkowo prosta. Wygodny edytor poprowadzi nas "za rączkę" w wykonywaniu kolejnych czynności, w czym dodatkowo pomaga starannie napisana instrukcja. Tak więc z wpisywaniem i uruchamianiem odpowiednich kodów nie ma tutaj absolutnie żadnych kłopotów.

Czasami zdarza się jednak, że po wpisaniu niektórych kodów gra zaczyna się wieszać. Przydatny wtedy [illegible] przełącznik ON/OFF umieszczony na obudowie XPLORERA. Dzięki niemu możemy w odpowiednim momencie przerwać pracę urządzenia, załadować poprawnie grę do-

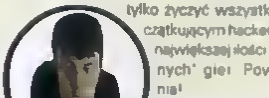


piero wtedy je włączyć. Czasami nawet trzeba wyłączać je także w niektórych momentach zabawy, ale do tego, gdzie i jak to robić, musicie już dojść sami w zależności od gry, którą uruchamiacie. Czasami także zbyt duża ilość uruchomionych wykluczających się wzajemnie ulatwień powoduje zawieszanie się gry. Jednak w większości przypadków całość chodzi poprawnie i z pożądanym skutkiem w postaci nieśmiertelności czy też dostępem do wszystkich etapów, pojazdów itd.

Drugą, niezwykle interesującą cechą XPLORERA jest możliwość podłączenia naszej konsoli do komputera PC. Dokonuje się tego za pomocą specjalnego kabla (25-pinowy przewód męsko-żeński), który już musimy sobie dokupić we własnym zakresie. Do pełnej pracy potrzebny nam będzie jeszcze odpowiedni program, który najłatwiej znaleźć na oficjalnej stronie internetowej testowanego urządzenia, pod adresem WWW.X-PLORER.CO.UK. Tam też znajdziemy dokładną dokumentację, nowe wersje systemu operacyjnego (w różnych językach, jednak standardowo bez polskiego) oraz na bieżąco uzupełnianą listę kodów do gier. Po poprawnym połączeniu obu urządzeń komputer przejmuje kontrolę nad naszą konsolą i teraz możemy już robić z nią niemal wszystko. Specjalny edytor pamięci pozwala na jej przeglądanie i edycję w systemie HEX lub ASCII (oczywiście musimy mieć pojęcie o tym co robimy), a obeznanych w temacie ucieszy na pewno wbudowany Disassembler. Urządzenie to pozwala także na zgrywanie na dysk twardy obrazków w formacie PCX z pamięci Video naszej konsoli. Mankamentem jest tutaj konieczność każdorazowego kasowania konsoli w momencie gdy na ekranie widnieje interesujący nas obrazek.

Z tych bardziej praktycznych zastosowań interesujących większość Graczy przytoczę choćby możliwość zgrywania stanu zapisów [illegible] pamięci na dysk twardy naszego komputera. Teraz wystarczy już tylko jeden standardowy Memory Card, podczas gdy [illegible] zapisów możemy trzymać w skompresowanej formie na dysku twardym naszego komputera. W związku z tym, że [illegible] sobie coraz większą [illegible] ników PlayStation [illegible] wiać się także całe mnóstwo [illegible] ogramów [illegible] Graczy. [illegible] przed [illegible] nowe [illegible] konsola staje [illegible] tylko prosta maszyn-

XPLORER jest bez wątpienia wspaniałym urządzeniem o bardzo dużych możliwościach. Dzięki specjalnym kodom do GAME SHARKA możemy bez większych kłopotów wpisać ułatwienia do niemal każdej gry. Jednak tak naprawdę jego prawdziwe możliwości dostrzeżemy dopiero po podłączeniu naszej konsoli do komputera (wystarczy tu nawet zwykły komputer klasy PC z procesorem 486). Tak więc jeśli znudziło Wam się już tylko granie na PlayStation i chcielibyście wycisnąć z naszej ukochanej konsoli coś więcej, to zakup opisywanego urządzenia powinien być pierwszym krokiem w tym kierunku. No to zostaje już mi tylko życzyć wszystkim początkującym hackerom jak największej ilości "złamanych" gier. Powodzenia!



NORBY

PS. Serdeczne podziękowania dla The Saint'a za okazaną pomoc i dodatkowe informacje na temat opisywanego urządzenia.

WERDYKT ★★★★★

PRZYDATNOŚĆ ★★★★☆

Testowaną przystawkę XPLORER można nabyć w firmie KOLIDER z Wrocławia, ul. Pilsudskiego 74, tel. 0601160660.

optyczny kontroler 3D

AIR RACER

Różni ludzie żyją na świecie i różne mają charaktery. Jedni potrafią zachować spokój w niemal każdej sytuacji, innych cały czas rozpiera energia, biegają i załatwiają po sto spraw naraz. Konsola PlayStation przeznaczona jest dla wszystkich miłośników komputerowej rozrywki, bez względu na płeć, wiek czy choćby różnice charakterów. I o ile człowiek spokojny zadowoli się zazwyczaj podstawowym zestawem do gry (konsola + TV + pad + gra), to typowemu nerwusowi już to nie wystarczy, będzie biegał i wyszukiwał dla siebie coraz to bardziej wyszukanych form rozrywki. I chyba właśnie dla tego typu ludzi stworzono AIR RACER OPTICAL 3D CONTROLLER który jest produktem firmy PER4MER.

Samo urządzenie przypomina kierownicę luźno trzymaną w powietrzu. Nie mocujemy jej na stole, nie przyczepiamy jej nigdzie w żaden trwały sposób, a tylko luźno trzymamy w rękach podczas zabawy. Takie rozwiązanie niesie za sobą niemal tyleż samo wad co zalet. Na pewno dużo trudniej gra się nie bezwładnie trzymanej w rękach kierownicy, jednak jest to [illegible] przyzwyczaić się do tego typu kontrolera. Na szczęście AIR RACER jest stosunkowo lekki i nie męczymy się zbytnio nawet przy stosunkowo długiej zabawie. Dużą trudność sprawia tutaj także powrót do stanu równowagi podczas gry. Klasyczną kierownicę wystarczyło tylko puścić na moment, aby powróciła ona do pierwotnego stanu, podczas gdy tutaj musimy sami tak ustawić nasz kontroler, aby wyrównać sterowanie. Wszystko jednak zależy tutaj generalnie od praktyki i już po godzinie gry sterowanie staje się dużo łatwiejsze.

WERDYKT ★★★★☆

Aby jednak taka gra w ogóle stała się możliwa, przed rozpoczęciem zabawy należy odpowiednio przygotować kontroler, o czym informuje nas dokładnie dołączana instrukcja obsługi (w języku angielskim oczywiście). Przypomnę tylko o konieczności "kalibracji" urządzenia każdorazowo po włączeniu nowej gry (maksymalne wychylenie w prawo-lewo, góra-dół oraz wyznaczenie tzw. Punktu Zero, czyli położenia kierownicy w stanie równowagi). W instrukcji objaśniono także działanie wszystkich przycisków w poszczególnych trybach pracy. No właśnie, AIR RACER może emulować pracę trzech różnych kontrolerów: Digital Control Pad (czyli zwykły joypad), Dual Analog Control pad (joypad analogowy) oraz NeGcon Analog Twist Controller (czyli kierownicę kompatybilną z padem NeGcon firmy NAMCO). W związku z tym bez trudu możemy dopasować sterowanie do niemal każdej gry.

AIR RACER najlepiej sprawuje się we wszelkich grach wyścigowych i symulatorach. Tym [illegible] po dłuższej zabawie. Najważniejsze jest tutaj [illegible] wyczucie oraz odpowiednie skonfigurowanie [illegible] optycznej kierownicy do każdej gry [illegible] w podnoszeniu towarzyszącym [illegible] sposobu zdawało się zapomnieć. Ta [illegible] kontrolera służy nam przyciskiem [illegible] służy odpowiednie [illegible] innym przyciskiem [illegible] na ustawienie odpowiadającej nam czułości [illegible] sterowania, wyłączenie funkcji T. T. (przydatna przy symulatorach przy wyścigach [illegible] często przeszkadza w dokładnym sterowaniu) czy też włączenie opcji TURBO (Auto-Fire) i sterowania jej prędkością. Przy eksperymentach z opcją SET warto pamiętać także o kombinacji SET+START, która przywraca standardowe ustawienia. Osobiście często tak potrafiłem nemeszać w opcjach, że kontroler w ogóle przestawał reagować na moje ruchy i nic innego już nie pomagało, jak powrót do ustawień standardowych. Aby cały czas nie zaglądać do instrukcji, na tylnej ściance urządzenia przyklejono "ściągę" z opisem najważniejszych czynności wykonywanych podczas konfiguracji kontrolera. Jak szybko zmienić tryb pracy, jak zmniejszyć bądź zwiększyć czułość czy też szybkość Auto-Fire. Jest to bardzo praktyczne rozwiązanie.

No, to wiemy już teraz chyba wszystko o możliwościach tego kontrolera, teraz jeszcze tylko kilka osobistych uwag. Po kilku dniach testów mogę z całą pewnością stwierdzić, że dobre opanowanie sterowania wymaga tutaj długich godzin praktyki. Dopóki nie opanujemy naszych nerwowych odruchów, to bardzo ciężko będzie nam dobrze sterować pojazdem czy też samolotem podczas zabawy. Moim zdaniem, najlepsze rezultaty w grach wyścigowych uzyskuje się w trybie NeGcon, który to emuluje standardową kierownicę. Tutaj najłatwiej jest się nam przyzwyczaić do nowej formy sterowania. Już po godzinie zabawy w GRAN TURISMO potrafiłem utrzymać swój samochód na drodze! Wcześniej uciekał on mi straszliwie na boki i ponowne ustawienie go w linii prostej było bardzo trudne. W symulatorach najlepiej sprawuje się funkcja Dual Analog, dzięki czemu zarówno kierunki, jak i wysokość lotu (!) kontrolujemy poprzez ruchy kierownicy w prawo-lewo oraz góra-dół. Rozmieszczenie przycisków jest bardzo dobre, brakowało mi tylko osobnego przycisku Fire umieszczonego po prawej, wewnętrznej stronie kontrolera, o jest tam sporo wolnego miejsca. AIR RACER jest bardzo czuły nawet na delikatne ruchy ręką. Można to jednak trochę złagodzić przez odpowiednie skonfigurowanie czułości. Tym niemniej o podrapaniu się ręką za uchem czy po nosie podczas zabawy można zapomnieć.

PRZYDATNOŚĆ ★★★☆☆

Podsumowując, trudno jednoznacznie stwierdzić jak dobrym i przydatnym urządzeniem jest AIR RACER. Jest to na pewno nowoczesne i bardzo nowatorskie urządzenie. Wykonane bardzo dokładnie z odwzorowaniem niezwykłej czułości na ruchy, przeznaczone dla wszystkich zalonych użytkowników PlayStation i Nintendo 64, do którego to także można je podłączyć. I chociaż osobiście w wyścigi wolę grać na standardowej kierownicy, o w symulatory na joypadzie analogowym Dual Shock, to nie znaczy to wcale, że komuś innemu w obu przypadkach dużo bardziej nie podpasuje właśnie ten kontroler. Sam widziałem na targach ECTS skąpo ubrane dziewczyny, które wyraźnie dawały do zrozumienia, że AIR RACER naprawdę na nie "mocno" działa... A na koniec, już jako ciekawostkę podam fakt, że istnieje możliwość zakupu i podłączenia do tego kontrolera dodatkowych pedałów przydatnych choćby w wyścigach.

NORBY

Testowany kontroler AIR RACER można nabyć w firmie KOLIBER z Wrocławia, ul. Piłsudskiego 74, tel. 0601588888.

Pla